INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 3,80 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

6
1998

Double Agent
Spy vs Spy na nowo

Foundation
Najlepsza strategia od czasu Settlers

6th Sense Investigation
Nareszcie przygodówka

UŻYTKI
Voyager 2.95
YAM 2

OnEscapee
Pełne rozwiązanie

SZKOLIMY SIĘ
Art Effect, Blitz Basic, MIDI, HTML

GŁÓWNY RYWAL QUAKE'A

GENETIC SPECIES

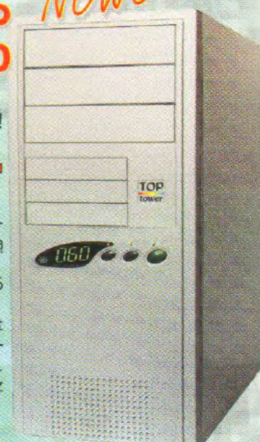
GIFT

TEL/FAX 0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

Zapraszamy od 8.00 do 18.00 24-100 Puławy ul.Mościckiego 1

Obudowa Tower do Amigi 1200

NOWOŚĆ !!!



Cena detaliczna !!!

299,-

- umożliwia bezproblemowy montaż Amigi 1200 wraz z dowolną kartą turbo (z wentylatorem).
- interface klawiatury PC/AT Win'95 lub obudowy na klawiaturę Amiga
- przygotowana do montażu płyt ZORRO II lub ZORRO III bez żadnych dodatkowych nadstawek itp.
- opcjonalnie wewnętrzny zasilacz 200W z wentylatorem.
- metalowa konstrukcja
- miejsce na 3 urządzenia 5,25"
- miejsce na 3 urządzenia 3,5" zewn. oraz 4 urządzenia 3,5" wewn.
- dodatkowe miejsca na montaż gniazd SUB-D (SCSI,Scandoubler itp)
- możliwy motaż płyty głównej PC/AT/ATX zamiast płyty A1200.

TWARDE DYSKI

Seagate	1.3 GB	TEL.
Seagate	1.7 GB	TEL.
Seagate	2.1 GB	549,-
Seagate	2.5 GB	575,-
Seagate	3.2 GB	669,-
Seagate	4.3 GB	759,-
Seagate	6.4 GB	TEL.



Wszystkie dyski są w 100% zgodne z systemem Amigi. Przeznaczone do montażu w A600 i A1200/4000 oraz w A500 i CD32 wraz z controlerami HDD. Przy zamówieniu prosimy podać typ komputera.



Do każdego dysku można zażyczyć sobie instalację oprogramowania GRATIS !!!: Magic WB, Magic User Interface, Locale PL oraz ponad 100MB różnego oprogramowania (gry, programy użytkowe, narzędzia systemowe, najnowsze dema, kolekcje grafiki, muzyka i animacje !!!)



KARTY TURBO

E1230/40MHz	372,-
E1230/40MHz PLCC	480,-
Blizzard 1230-IV	TEL.
Apollo 1240/33MHz	777,-
Apollo 1240/40MHz	966,-
Apollo 1260/50 MHz	1660,-
Apollo 1260/66 MHz	1860,-
PPC 603E/160 MHz	TEL
PPC 603E/200 MHz	TEL
PPC 604E/150 MHz	TEL
PPC 604E/200 MHz	TEL

Do każdej karty turbo gratis program VMM do obsługi pamięci wirtualnej na HD + instrukcja PL.



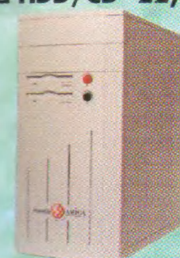
KOMPUTERY

Amiga 1200 w obudowie tower Zasilacz 200W, klawiatura Amiga lub PC, FDD 880kb/1,76 MB, Workbench v3.1, ROM v3.1, mysz Amiga 320DPI, pakiet MAGIC. Gwarancja 12 mieś. na całość.

TEL.

OBUDOWY

TOP TOWER	299,-
INFINITIV	299,-
EBOX	449,-
Klawiatura PC	45,-
Obudowa klaw	60,-
Zasilacz 200W	TEL.
Zorro II	360,-
Zorro III	1260,-
PCMCIA adapter	30,-
Przewód HDD/CD	22,-



MODUŁY SIMM

SIMM	4 MB	60ns	TEL.
SIMM	8 MB	60ns	59.
SIMM	16 MB	60ns	99.
SIMM	32 MB	60ns	199.



Wszystkie moduły są testowane z kartą w której będą instalowane Prosimy podać symbol karty.

ZASILACZ

Zasilacz zewnętrzny z wentylatorem. Moc 200W.

119,-



NAPĘDY CDROM

CD	2x	BTC	TEL.
CD	4x	Mitsumi	TEL.
CD	12x	Pioneer	TEL.
CD	16x	BTC	221,-
CD	16x	Cyberdrive	235,-
CD	24x	Panasonic	249,-
CD	24x	Samsung	259,-
CD	24x	Toshiba	279,-
CD	24x	Pioneer	299,-



Napęd CD-ROM do Amigi 600, 1200, 4000 podłączany jako drugi twardy dysk. W komplecie oprogramowanie (wersja PD). 100% zgodne z systemem Amigi.

GCD

Napęd CD-ROM GCD do Amigi 600/1200. Wersja zewnętrzna w obudowie. Pełna zgodność z systemem Amigi. Wyjścia audio stereo: 2xchinch i minijack. W komplecie płyta CD, oprogramowanie, zestaw przewodów do podłączenia napędu oraz twardego dysku. Instrukcja PL. Ceny jak przy napędach wewnętrznych plus 65 zł.



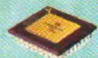
STACJE DYSKÓW

880kb wew.	99,-
1,76 MB wew.	155,-
1,76 MB zew.	199,-
Interface 2xFDD	61,-



KOPROCESORY

PLCC	33 MHz	119,-
PGA	33 MHz	139,-
PGA	50 MHz	170,-



RAM

2.0 MB A500	170,-
2.0 MB A500z.	199,-
1.0 MB A500+	89,-
1.0 MB A600	96,-
1.0 MB A600z.	125,-

ROM

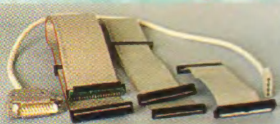
v2.05		57,-
v3.0	32 bit	68,-
v3.1	16 bit	159,-
v3.1	32 bit	112,-

VIDEO

Genlock AX-26	660,-
Genlock BX	1054,-
Genlock VIDEO GEN	1299,-
FG-24 MOVIE	1399,-
FG-24 PLUS	299,-
ARIZONA mikser	1756,-
ARIZONA program	99,-
ARIZONA moduł FX	380,-
ARIZONA demo	20,-

PRZEWODY i ZŁĄCZA

IDE 3.5+zasil	16,-
IDE 3.5+3.5	22,-
IDE 2.5+3.5	26,-
Key A1200	15,-
Adater 2,5 HDD	15,-
CDKIT komplet	32,-
VGA Adapter	18,-





Mysz Amiga	30,-
Mysz Manhattan	35,-
Mouse Pad Amiga	5,-

AMINETY SCANDOUBLERY AKCESORIA

MODEMY

Zoltrix v32bis	TEL.
ZOOM v34V+ 33.6	375.-
Motorola Apollo 3400	TEL.
USR Sportster 33.6k	559,-
USR Courier 33.6k	1126,-

Internet Gratis (konto).



Wszystkie modemy są zewnętrzne. W komplecie z modemem oprogramowanie do obsługi internetu: dialer, ftp, www, irc, e-mail.

Zamówienia przyjmujemy telefoniczne, faksem lub listownie. Prowadzimy sprzedaż ratalną dla klientów zam. do 100km od Puław. Sprzedaż w/g aktualnej oferty handlowej - zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen i warunków sprzedaży (tel.). Podane ceny zawierają VAT (22%). Na życzenie Klienta towar może być wysłany pocztą (opłata 5-30zł.) lub poprzez serwisco (opłata 30-45zł.). NA WIĘKSZOŚĆ SPRZĘTU UDZIELAMY GWARANCJI OD 1 DO 3 LAT według warunków zawartych w naszej karcie gwarancyjnej. Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny realizujemy tylko w siedzibie firmy. Zapraszamy !!!

W sprzedaży również inne artykuły !!! Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog

*** RATY WYSYŁKOWO**

A-1200 E/BOX od 155,- Tower E/BOX 200W od 53,-
PPC 604e od 290,- PPC 603e od 130,- Apollo 1260/66 od 190,-
Apollo 1240/40 od 97,- Apollo 1240/33 od 79,- Elbox 1230/40 od 39,-

PowerPC do A1200!

*już od 130,-**

OFERTA SPECJALNA

ELBOX HD TURBO
+
CD TSS

45 programów, najnowsze wersje, m. in.: Firma, AmiTekst Pro, AmiLab, Asystent Pro, You & Me, SuperMemo, AmiSłownik.

359,-

A1200 E/BOX

Amiga 1200 w obudowie tower E/BOX, ROM 3.1, Workbench 3.1, zasilacz 200W, pakiet programów Magic

1549,-

E/BOX

Najlepsza obudowa Tower do A1200 polecana przez producenta kart PowerPC!

W komplecie m. in.:
panel frontowy stacji dyskietek (39,-),
interfejs klawiatury PC 20MHz (89,-),
interfejs LED (59,-), taśma do FDD (10,-),
w wersji z zasilaczem dodatkowo:
zasilacz 200W (79,-), adapter zasilania (35,-)

Tower E/BOX	449,-
Tower E/BOX 200W	529,-
Klawiatura WIN'95	45,-
Klawiatura ergonomiczna	95,-

449,-

KARTY DO A5/600...

Elbox 500/2 MB	159,-
Elbox 500/2+ zegar	185,-
Elbox 500+/1 MB	99,-
Elbox 600/1 MB	99,-
Elbox 600/1+ zegar	125,-
Elbox CDTV/2 MB	199,-
Apollo 630/40MHz	399,-



CD-ROM DRIVE

24x Speed	299,-
32x Speed	☎

AKCESORIA

ScanDoubler wewn. A1200	289,-
ScanDoubler FF zewn.	399,-
Interfejs klawiatury PC	79,-
Adapter PCMCIA	35,-
IDE adapter 2,5"/3,5"	15,-
Taśma IDE 1x3,5"/2x3,5" (78cm)	15,-
Taśma do FDD (33 cm)	10,-
Zasilacz 200W wewnętrzny	79,-
Adapter zasilania do E/BOX	35,-
Zasilacz 200W zewnętrzny	99,-

TWARDE DYSKI 3,5"

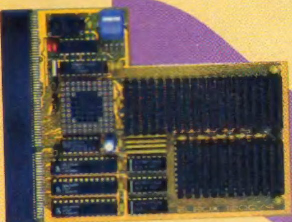
Caviar 2,1 GB 7,4MB/s	689,-
Samsung 2,2 GB	599,-

KOPROCESORY

33 MHz PLCC	119,-
40 MHz PGA	149,-
50 MHz PGA	☎

KARTY GRAFICZNE

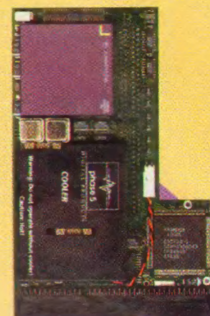
CyberVision 64/3D	769,-
CyberVisionPPC	1119,-





97%





KARTY PPC

PPC 603e	od 1299,-
PPC 604e+	od 2949,-

PAMIĘCI SIMM

8MB, 16MB	☎!
32MB	275,-

Nowość! **259,-**

ELBOX HD TURBO

Ultraszybki kontroler AT-BUS/IDE/EIDE do HDD, CD-ROM, CD-R do Amigi 1200
Transfer do 11,4 MB/s !

195,-



Obudowa
Tower LC
do PC AT/ATX z możliwością montażu A1200
w komplecie panel frontowy stacji dyskietek

KARTY TURBO DO A1200

Elbox 1200/0-8	169,-	Apollo 1240/33 MHz	789,-
Elbox 1200/4 MB	199,-	Apollo 1240/40 MHz	969,-
Elbox 1230EC/40 MHz	359,-	Blizzard 1260/50 MHz	1679,-
Elbox 1230/40 MHz	389,-	Apollo 1260/50 MHz	1689,-
Apollo 1230/40 MHz	419,-	Apollo 1260/66 MHz	1899,-

ELBOX
30-702 KRAKÓW
ul. Lipowa 4 Vp.

ELBOX computer®
ELEKTRONIKA MIKROPROCESOROWA

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA - RATY
Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog

☎ 0-12 656 49 81 (5 linii)
☎ 0-601 56 49 81 godz. 9 - 18

✉ **ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99**

DYSTRYBUTORZY:
Białystok: MASTER-BIT, ul. Św. Rocha 10/211
Bydgoszcz: KOMPUTER FAN, ul. Pomorska 59
Bytom: BESTCOM, ul. Kolejowa 6
Chełm: VIOLIN, ul. Lwowska 18 B
Częstochowa: BETA BIS, ul. Warszawska 42
Katowice: VEGA, Giełda komputerowa
Kraków: BIT COMPUTER, ul. Krzyża 7
Lublin: XYZ, ul. Okopowa 6
Łódź: ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111
Łódź: UNERRING MASTERS, ul. Żwirki 16
Opole: AR-WAL, ul. Wyszomirskiego 1
Szczecin: ADMIRAL COMP, ul. Bolesława Śmiałego 47/12
Tarnów: AMI-TEL, ul. Graniczna 70
Toruń: VANGELIS, ul. Szosa Chełmińska 21 (DH)
Warszawa: TOMS, ul. Bełdan 2
Wrocław: ANUNA, Politechnika - Giełda w niedzielę
Wrocław: HDP, ul. Kościuszki 4 IVp.



INTERNET
http://www.elbox.com.pl
elbox@elbox.com.pl

AMIGA COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
tomek@conecta.com.pl
(z-ca red. nacz.)

Adam Bartniczak
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Maciej Matyka
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Natalia Nowak

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

KONTAKT Z REDAKCJĄ

Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek – piątek
w godzinach 13 - 17
tel. (0-22) 815-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Od Redakcji

Właśnie sobie uzmysłowiłem, że jesteśmy z Wami już ponad trzy lata, bowiem po raz pierwszy „ukazaliśmy się" w kwietniu 1995. Wtedy niektórzy pukali się w czoło – Commodore w stanie bankructwa, amigowe pisma padają jak muchy, a oni robią amigowe pismo? Zaczynaliśmy jako wydawane „od czasu do czasu" Wydanie Specjalne Computer Studio. Mieliśmy 32 strony i totalnie nieodpowiedzialnego człowieka od składu. Teraz mamy 52 strony, a składem zajmuje się facet zaangażowany – amigowiec – Adam Bartniczak. Były czasy, kiedy stanowisko Wydawcy wobec ACS było takie: „wydajemy jeszcze przez trzy miesiące, a potem się zobaczy". O twardej okładce nie mogło być mowy. Tymczasem przeżyliśmy inne pismo CGS, CD-ROM Multimedia, a obecne stanowisko Marka jest takie: „dopóki będzie Wam się chciało tworzyć ACS, dopóty będę je wydawał". Bez obaw – ciągle nam się chce.

Przez redakcję ACS przewinęło się sporo ludzi – w CGS jesteśmy uważani za „kuźnię talentów", bowiem niektórzy zwerbowani przeze mnie ludzie po zmianie platformy rozpoczęli pracę w pecetowych pismach naszego wydawnictwa. Przykładem Suicide, który zajmuje się miesięcznikiem Gry Komputerowe, Jagd 52 będący obecnie jedną z „sił sprawczych" w PC Gamerze oraz Baron Jack, który oprócz gier na Amigę opisuje produkcje na PlayStation. Zdrajcy? Nie, wcale tak nie uważam – w końcu żyjemy w wolnym kraju.

Ze skromnego nieregularnika staliśmy się pionierami: byliśmy pierwszym amigowym miesięcznikiem z coverCD, pierwsi przeprowadziliśmy test i ocenę karty Blizzard PowerPC, pierwsi informowaliśmy o amigowej wersji Quake'a, takie przykłady można mnożyć. Dzięki wydawaniu pisma z krążkiem, a także sączącej się z naszych stron „propagandzie", wielu amigowców polepszyło swoje konfiguracje. Dostałem już sporo listów z cyklu „dzięki wam zdobyłem się na zmianę A500 na A1200 z HD. I jestem z tego ruchu bardzo zadowolony". A jakoś NIGDY nie dostałem listu „przez was sprzedałem pięćsetkę, wydałem kupę kasy na A1200 i jestem teraz nieszczęśliwy, bo wyrzuciłem pieniądze w błoto".

Pracujemy dalej, rozwijamy ACS stale dodając nowe pomysły. W bieżącym numerze rozpoczynamy nową SZKÓŁKĘ – HTML. Wygląda także na to, że dział PRACA W TOKU, który trochę „mimochodem" narodził się przy okazji dema Quake, zadomowi się w naszym piśmie. Smacznego...

Rafał Belke

W numerze:

Samba World Cup

Mamy mistrzostwa świata w piłce nożnej, przydałaby się więc jakaś kopanina na Amigę. Samba World Cup to produkt niemieckiej grupy Sayonara Software. Oprócz akcji na murawie gra oferować będzie część menedżerską. Naszą drużynę wybierać będziemy spośród sześciu najlepszych lig Europy: angielskiej, włoskiej, holenderskiej, niemieckiej, hiszpańskiej i francuskiej. Będą też mistrzostwa Europy oraz – oczywiście – świata. Część menedżerska Samby najeżona będzie statystykami. Twórcy obiecują także relacje komentatora na żywo, zmienne warunki pogodowe i edytor, za pomocą którego będziemy mogli zmienić nazwiska graczy lub kolory strojów. Samba World Cup wyjdzie na dyskietkach i płycie CD. Gra będzie działać na układach ECS, ale w pakiecie znajdzie się także wersja AGA. Samba zrobi też użytek z ewentualnej pamięci Fast i karty graficznej. Premiera zapowiadana jest na lipiec. (RB)









Z!

Starzy amigowcy pamiętają firmę Bitmap Brothers m.in. z hitu Chaos Engine. Bitmapowi bracia jakiś czas temu przenieśli się na pecety i PlayStation, na które wydali między innymi strategię realtime – Z. Uzyskaliśmy potwierdzone informacje, że Z ukaże się także na Amigę! Grę wyda niezmordowana firma ClickBOOM. Co więcej, Jamie Barber z Bitmap Brothers stwierdził, że jeśli amigowa wersja Z okaże się sukcesem, zastanowią się nad wspieraniem Amigi w przyszłości. (RB)







PIXEL

Agencja Usługowo-Reklamowa PIXEL organizuje zespół developerski, którego celem będzie tworzenie multiplatformowych gier. Jak pisze p. Przemysław Szymik, „nasze produkty mają działać na wszystkich liczących się platformach (dla nas takimi są Amiga i PC)." Gry mają być wydawane na CD – wersja PC i Ami na jednym krążku. W oczywisty sposób zwiększy to opłacalność wydawania tychże produkcji (jeden produkt trafia na dwa rynki). Team dopiero powstaje – poszukiwani są współpracownicy:

- programista (C, C++, asembler) na Amigę i PC (wymagane większe doświadczenie i znajomość programowania grafiki 3D);
- grafik (2D lub 3D), od 256 kolorów w górę, umiejętność tworzenia obiektów 3D;
- muzyk (Ami – 4 kanały, PC – 16-32 kanały), znajomość różnych stylów muzycznych;
- scenarzysta ze znajomością schematów rządzących grami;
- organizator – osoba potrafiąca zapanować nad większym zespołem ludzi, komunikatywna, dyspozycyjna.

Chętnym do współpracy agencja oferuje do dyspozycji biuro, konta internetowe, zaplecze sprzętowe, dobre płace, miłą atmosferę oraz możliwość wybicia się. Kontakt listowny z firmą:

Agencja Usługowo-Reklamowa „PIXEL" s.c.
ul. Lompy 8/3/5
44-120 Pyskowice
Telefoniczny:
(0-32) 233-32-90 (od 10 do 17)
(0-601) 516-361 (komórka, przez całą dobę)

A jeśli ktoś chce pofatygować się osobiście, biuro firmy mieści się w Pyskowicach przy ulicy Wyszyńskiego 3.

Firma zapowiada rychłe uruchomienie strony WWW i konta email. Hmm, całość brzmi poważnie. Miejmy nadzieję, że pomysł wypali i już wkrótce otrzymamy szczegóły na temat pierwszych projektów firmy, a może nawet dema na cover (mamy to już obiecane :). (RB)

TOMASZ RUDNIK NIE ŻYJE

W ACS 3/98 zamieściliśmy informację o zaginięciu Tomasza Rudnika z prośbą o pomoc w jego odnalezieniu. Niestety, sprawdził się naj-

Deck Six News

Grupa Deck Six zabrała się za tworzenie strategii. Gra będzie podobna do Supremacy i Reunion, a więc kosmos, kontakty i walka z Obcymi, rozbudowa kolonii i floty, wątek przygodowy oraz mnóstwo menu. Gra nie ma jeszcze tytułu, ale od podstaw pisana jest z myślą o wykorzystywaniu najnowszych amigowych „zabawek" – PowerPC i kart graficznych. Choć nie będą to akcesoria konieczne do odpalenia gry – minimalne wymagania to podobno goła A1200. Strategia będzie oferować ręczną grafikę z domieszką renderingów, wielokanałową muzykę oraz działanie w multitaskingu. Miejmy nadzieję, że projekt nie zniknie w odmętach czasu, jak zapowiadane niegdyś przez Deck Six gry WC Tycoon czy Salvation...

Z innej beczki: grupa poszukuje grafików 3D do kontynuacji Zdzisława Bohatera Galaktyki. Kontakt: Piotr Rogacki, ul. Kolejowa 5a, 82-300 Elbląg
Tel. (055) 233-99-22, email: vroom@kki.net.pl, lub vroom@softhome.net (RB)





Fortress Of Fear

Historia tej gry sięga ACS 5/97, kiedy pisaliśmy, że na Amigę pojawi się klon Diablo o powyższej nazwie. Kolejny raz gra wynurzyła się w ACS 1/98, kiedy to otrzymaliśmy pierwsze screeny oraz wstępny termin wydania – pierwszy kwartał 1998. Co tym razem? Przede wszystkim (oczywiście...) przesunięcie daty premiery na koniec bieżącego roku. A także nowe screeny, którymi twórcy chcieli pokazać, że nie leżą do góry brzuchami. Reszta – treść, forma i wymagania gry – pozostała bez zmian. (RB)



Moonbases



Ci z Was, którzy dokładnie przeczytali Newsy w ACS 3/98, wiedzą już, że Moonbases to strategia realtime z renderowaną grafiką. Śpieszymy donieść, że twórcy Moonbases – Homegrown Software – znaleźli wydawcę. Jest nią niemiecka firma VerkoSoft. Za kilka miesięcy Moonbases ukaże się CD i dyskietkach. Pełna wersja oferować będzie 20 misji dla jednego gracza (podzielonych na dwie kampanie), tryb dla dwóch graczy dzięki połączeniu modemowym lub serial, samplowaną mowę oraz wiele innych atrakcji. Wymagania nie uległy zmianie – nadal to kości AGA, 1 MB FAST RAM i twardy dysk. Ci, którzy kupują ACS z CD, mogą się przekonać, ile gra jest warta, odpalając demo z covera. (RB)



czarniejszy scenariusz – ciało Tomasza znaleziono 2 miesiące po zaginięciu, w rodzinnej Pile. Nie jesteśmy brukowcem codziennym, dlatego nie będziemy wchodzić w szczegóły wydarzenia. Dość powiedzieć, że odszedł jeden z tych, dla których Amiga nie była tylko meblem na biurku. (RB)

GAMES MASTER SYSTEM

Tak nazywa się nowy pakiet wspomagający tworzenie gier pod AmigaOS. Można go wykorzystywać przy tworzeniu w dowolnym języku programowania: C, asemblerze, E i basicach. Games Master System oferuje m.in.:

- programowanie obiektowe;
- szybkie instrukcje Blittera (także wspomagane przez procesor);
- rozszerzone możliwości odtwarzania dźwięku;
- support dla raster/copperlist z wbudowanymi efektami;
- obsługę protokołów sieciowych;
- automatyczną dekompresję XPK;
- automatyczny remapping i skalowanie grafik;
- support dla wszelakich kontrolerów (joysticków, joypadów itp.);
- wbudowany debugger;
- pracę w multitaskingu.

Zasada działania GMS podobna jest do MUI (tylko oczywiście nie chodzi o interfejsy graficzne dla programów). Oznacza to, że aby odpalić gry wykorzystujące GMS, będziemy musieli zainstalować okrojony pakiet dla użytkowników (twórcy gier zaopatrzą się dodatkowo w pakiet developerski). Ciekawe są opłaty za system: pakiet dla użytkowników jest shareware i kosztuje 20 USD. Natomiast twórcy gier będą musieli wnieść opłaty licencyjne dopiero w momencie opublikowania gry. Jeśli będzie to gierka shareware, płacą około 20 USD, jeśli komercyjny produkt, odpowiednio więcej. Co ciekawe, jeśli gra będzie freeware, twórcy są zwolnieni od opłat. Games Master System dostępny jest na naszym coverCD oraz na Aminecie (dev/misc/gms_dev.lha oraz gms_user.lha). Do pakietu developerskiego dołączono dodatkowo ponad 70 kodów źródłowych w C, E i asemblerze. Czy GMS stanie się równie popularny, co MUI? Czas pokaże. (RB)

Enforce

Zapowiedzi gry Enforce w ubiegłym miesiącu wyglądały bardzo smakowicie. Teraz ukazało się demo gry. Jak działa? Spieszymy z raportem...

Jeśli ktoś z Was śledzi rynek gier na PC, to pewnie zauważył, że jeśli jedna firma wypuści dobry engine, to mniejsze firmy odkupują go od niej i robią na nim własne gry. Tak jest z Quake 2, tak jest i z Unreal. Czemu to piszę? Powód jest prosty – najnowsza gra Enforce czeskiej grupy Insanity chodzi na lekko zmodyfikowanym enginie amigowego Quake'a ze stajni ClickBOOM. Autorzy mówią, że wprowadzili niewielkie modyfikacje, aby engine chodził dobrze na wolniejszych Amigach. Jednocześnie dodali wiele swoich elementów. Nareszcie ktoś doszedł do wniosku, że gra FPP nie musi być bezmózgową strzelaniną, a każdy dodatkowy element, jak zastosowanie pewnych cech RPG czy skomplikowanej fabuły, potrafi tchnąć w gatunek nowe życie.

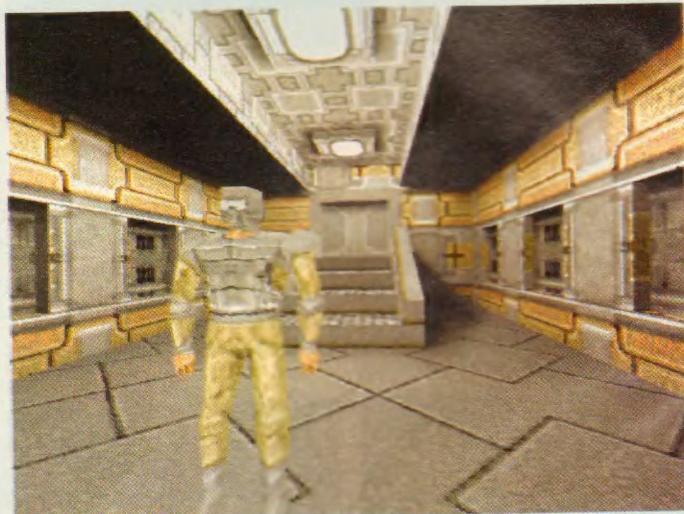
To, co widzieliśmy, to wczesna wersja demo, jednak wygląd gry jest tak dobry, że warto wspomnieć o niej szerzej niż tylko w dziale nowości. Grafika jest naprawdę dobra i wreszcie wygląda tak, jak powinna wyglądać gra 3D na Amigę. Dynamiczne oświetlenie, w pełni trójwymiarowe środowisko, składający się z wieloboków (brył) przeciwnicy, ruchome elementy w budynku, wielopoziomowe platformy i mnóstwo innych atrakcji. Gra naprawdę robi wrażenie i jeśli zostanie wydana wystarczająco szybko (a nie jak Genetic Species rok po pierwszych zapowiedziach), to obok Quake'a będzie pewnym hitem.

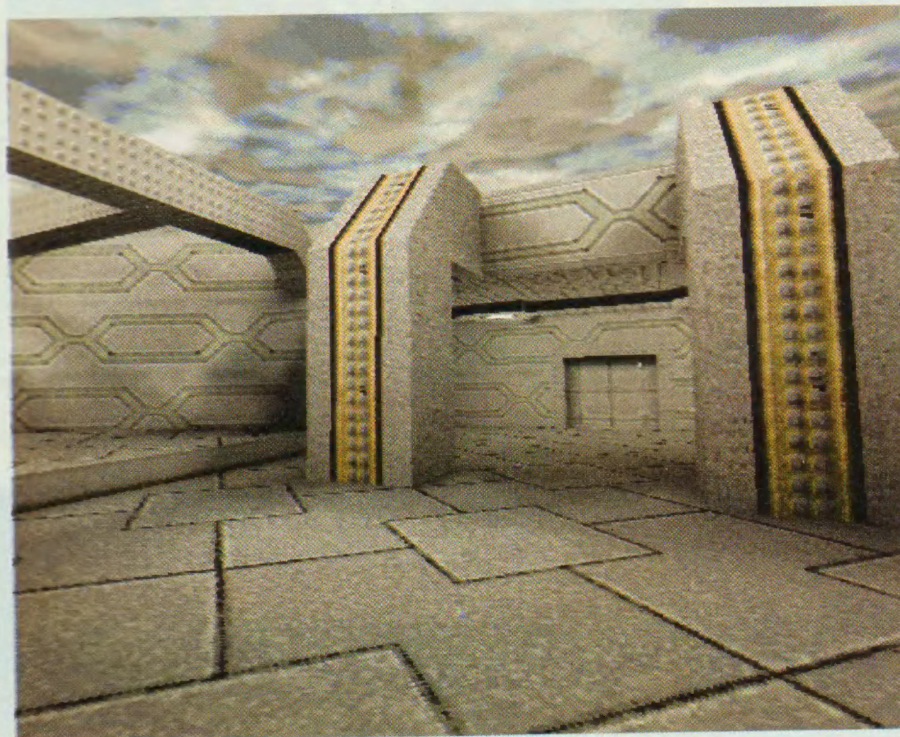
Warto też wspomnieć o wymaganiach gry, bo jak wiadomo, Amiga w 3D potrzebuje dużo mocy obliczeniowej (pecet zresztą także). Jako minimalne wymagania, przy których da się jeszcze pograć, autorzy podają Amigę z 68040 25 MHz, 8 MB RAM i czytnikiem CD. Wtedy na kościach AGA jesteś w stanie pobiegać po korytarzach całkiem płynnie. Jeśli natomiast dysponujesz kartą CGFX z kością S3 Virge, to jest duża szansa, że już niedługo grę zobaczysz w rozdzielczości 640x480 na procesorze 040. Obecnie Enforce wygląda ślicznie i biega szybciutko na najlepszej konfiguracji bez PPC, czyli 060 z CGFX. Ale szczęśliwcy posiadający PPC mogą spać spokojnie – gra będzie supportować ich szybki procesor i AmiPPC z kartą graficzną będzie niezła maszynką do gry w Enforce'a. Warto też mieć zainstalowane AHI (a najlepiej także kartę muzyczną obsługującą ten standard), gdyż gra „gra" za jego pośrednictwem.

Jeśli tak jak ja lubisz dobre gry 3D, to warto abyś poczekał trochę czasu, bo naprawdę warto. Na razie pozostaje wierzyć w obietnice autorów i kupować lepszy sprzęt...

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)





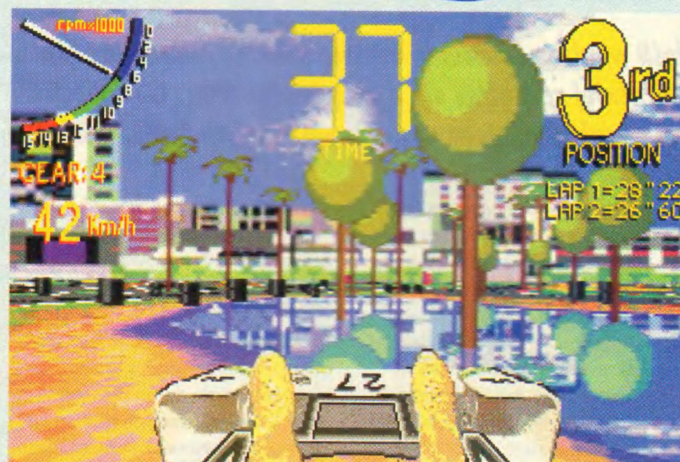






Virtual Karting 2





W numerze 2/96 przyszło mi opisywać nowatorską jak na tamte czasy grę Virtual Karting. Dostała 8/10. Minęły dwa lata i mam przed sobą demo drugiej części.

DLA PRZYPOMNIENIA

VK to trójwymiarowy wyścig gokartów. Wydawcą dwójki jest Islona (jedynkę wydała firma OTM). Ta edycja powinna się raczej nazywać Deluxe, bowiem niewiele rzeczy uległo zmianie. Pozostał ten sam engine, będący kompromisem między jakością grafiki a wymaganiami. A te są niskie: można pograć już na gołej A1200 (AGA+020). Na 030 demo śmiga ja głupie, aż strach pomyśleć, jak będzie działać na 060! Ale gra powstała z myślą o użytkownikach słabszych konfigów – autorzy polecają nawet grę na telewizorze, licząc że „sprzętowe rozmycia" (spowodowane telewizyjnym kineskopem oraz przesyłaniem sygnału kablem antenowym) złagodzą niedostatki w grafice.

CO WIDAĆ

Tak jak w jedynce, w kontynuacji możemy wybrać między widokiem 3D – z bolidu – i 2D – z góry. W zasadzie to dwie gry w jednej, bowiem różnią się techniką jazdy. Tryb trójwymiarowy ma dodatkowo cztery położenia „kamery" – jedno „z nosem przy asfalcie" (dla szaleńców) i trzy zza bolidu (początkującym polecam ten pod klawiszem [F4] – przynajmniej widać, gdzie biegnie trasa). Jeśli ktoś odpali demo na gołej A1200, dla płynności jazdy będzie musiał pożegnać się z częścią detali. Można przełączyć wielkość pikseli z 2x1 na 2x2, wyłączyć odbijanie się scenerii w wodzie, obiekty przy trasie (tabliczki, drzewa, beczki itp.) lub tło.

WSIADAMY!

W pełnej wersji Virtual Karting 2 będziemy mieli do wyboru trzy trasy znane z jedynki oraz trzy dodatkowe, ze zmienioną grafiką (i kształtem ofcoz). Oczywiście demo oferuje nam tylko wycinek tej oferty. Po wybraniu pojemności silnika naszego gokarta (dwie do wyboru) i skrzyni biegów (oczywiście automat!) możemy przystąpić do kwalifikacji. Można od razu wystartować w wyścigu, ale radzę najpierw zapoznać się z torem i spróbować wywalczyć lepszą pozycję startową. Dopiero potem przystępujemy do zmagań z pięcioma przeciwnikami. Naszym kartem sterujemy za pomocą joysticka (cyfrowego lub analogowego!) lub myszy. Wyścig jest bardzo dynamiczny – chwila nieuwagi i wypadamy z trasy. Poślizgi kontrolowane to w VK2 normalka, jeśli ktoś ich nie opanuje, nie ma szans. Przeciwnicy też dają się we znaki – niełatwo ich wyprzedzić na wąskich trasach. Dodatkowe „atrakcje" wprowadza nieco rozmazana grafika gry, dzięki czemu nawet przy maksymalnym oddaleniu kamery nie widzimy dalszych części trasy.

DLACZEGO?

Dlaczego Fabio Bizzetti, autor gry, nie przysiadł nad enginem i nie zmodernizował go pod kątem dzisiejszych konfiguracji? Nie mówię tu o 060 i kartach graficznych – przecież wystarczyłoby podnieść poprzeczkę do 030 50 MHz, to wcale nie jest wiele. Być może wtedy piksele miałyby wielkość 1x1, z ekranu zniknęłaby denerwująca „siatka", a VK2 miałaby grafikę porównywalną z Xtreme Racing. Dlaczego tak się nie stało? To pytanie pozostanie retoryczne, ale można samemu dośpiewać sobie odpowiedź – firma Islona chciała zrobić reedycję gotowej gry bez angażowania w to zbytnich środków. A przepisanie engine'u pod kątem nowych konfiguracji to niemal jak napisanie całkiem nowej gry! Zajmuje to dużo więcej czasu niż dorysowanie trzech nowych tras.

W 1996 roku gra Virtual Karting cieszyła oko (choć pozostała w cieniu o wiele lepszego Xtreme Racing). Czy po dwóch latach, w dobie PowerPC i gier typu Genetic Species, Virtual Karting 2 ma coś ciekawego do zaoferowania? Dowiecie się przy okazji testu pełnej wersji w następnym numerze.

Rafał Belke

NA COVER CD

Foundation

Jeśli w miarę dokładnie czytasz ACS, to kilka numerów wcześniej zetknąłeś się z listą życzeń firmy ClickBOOM. Na wysokim miejscu znalazła się tam gra Settlers II.

Pomimo tego, że gra, o której wcześniej wspomniałem, nie ukazała się na Amigę, to jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby posmakować podobnej produkcji, wyłącznie amigowej. W tym roku bowiem, znana firma Sadeness wydała gierkę Foundation, autorstwa Paula Burkey'a, której najnowsze demko możecie znaleźć na bieżącym CoverCD. Wiele osób nie mogło się wprost doczekać na tę gierę i z niecierpliwością oczekiwało dnia jej wydania. Ale oto jest i spełnia pokładane w niej nadzieje. Po tych śmiałych kwestiach postaram się przybliżyć szczegóły dotyczące produktu, abyś mógł sam zadecydować czy taki rodzaj rozrywki Ci odpowiada.

CO MY TU MAMY?

Przyznam się szczerze, że pierwsze demko, w które niegdyś grałem, nie przypadło mi do gustu. Było jakieś dziwnie wolne, poza tym multum opcji i brak jakiejkolwiek instrukcji skutecznie zniechęcały mnie do grania. Gdy jednak trzymałem krążek z pełną gierką, coś mi mówiło, że zarwę nad Foundation kilka nocek.

I tak też się stało. Produkcja jest połączeniem gry ekonomicznej w stylu Settlers II i strategii wojennej, podobnej do Command & Conquer. Dostajemy pod władanie niezidentyfikowane plemię ludzików i mamy do wypełnienia ponad 20 misji w kampanii i dowolną liczbę w generowanych losowo scenariuszach. Cele naszych misji mogą być bardzo różne – na początku wystarczy zebrać odpowiednią liczbę danego surowca, potem odkryć obszar lądu, a innym razem po prostu pokonać przeciwnika w wojnie. Każde z tych zadań wymaga od gracza innych taktyk, innego sposobu gospodarowania dobrami itp. Jak też łatwo się domyślić, nasze zadanie utrudnia nie tylko brak niektórych surowców, ale także ukształtowanie i rodzaj terenu, początkowa ilość dóbr, dostępność potrzebnych materiałów oraz agresywność i stopień zaawansowania przeciwnika.

Tyle pokrótce, proponuję zagłębić się nieco w tajniki gry.

HISTORYJKA

Trzeba przyznać, że autorzy nie wysilili się w wymyślaniu inteligentnej i ciekawej opowiastki do gry. Mimo, że opowiadanie wprowadzające jest dość obszerne, to sprowadza się do tego, że dwóch bliżej nieokreślonych facetów zaprasza do siebie kolejnego bliżej nieokreślonego gościa, aby zaproponować mu władanie nad pewnym królestwem. Jego zadaniem będzie dowodzić wojskami i rozbudowywać gospodarkę, aby pokonać inne państwa. Zainteresowany zgadza się na warunki i rozpoczyna grę. Słyszałem dużo ciekawsze historie do dużo gorszych gier...

MIĘSKO

Warto się teraz zgłębić w świat Foundation, gdyż kryje on wiele ciekawych szczegółów. Zacznijmy od towarów, z jakimi w grze przyjdzie nam się spotkać. Udało mi się ich naliczyć aż 19, z tym że ich stopień ważności jest mocno zróżnicowany. Zaczynając od najważniejszych, jak złoto, kamień, deski, woda, węgiel, ruda czy




Year 7 - Tech level 1











łuczników. Czytając kilka ostatnich zdań na pewno domyślasz się, do czego służą chłopi, magowie i naukowcy. Wojaków omówię przy okazji systemu walki, natomiast ciekawe są te dziewice. Bez nich Twoi ludzie nie będą się rozmnażać (zaraz, zaraz – masz na myśli niepokalane poczęcie??? – przyp. RB), więc z punktu widzenia strategiczno-rozwojowego panny są bardzo ważnymi jednostkami (może powinny wpływać na morale żołnierzy poprzez ten... no... jakby to powiedzieć... dobrą zabawę (wybrnąłem ;). Zupełnie jednak nie rozumiem, po co autorzy umieścili w grze ponad 10 milionów imion i zeskanowali 1000 twarzy. Trudno jest się zżyć z jakimś małym ludzikiem, jeśli w okolicy są ich dziesiątki. Moim zdaniem całkiem niepotrzebny bajer.

magia, a kończąc na dodatkowych, jak wino, chleb, rybki, owoce i warzywa. Bez tych pierwszych na pewno nie osiągniesz sukcesu i nic nie zdziałasz. Te drugie są jakby produktami luksusowymi. Przykładowo: wino, mimo że nie jest zdrowe, dość pokaźnie zwiększa morale Twoich ludzi i w ostateczności może służyć jako źródło pokarmu (choć zdecydowanie krótkotrwałe ;). Z kolei warzywa są ważnym źródłem witamin i Twoi żołdacy będą silni i zdrowi, a przez to więcej sukcesów wojennych stanie się Twoim udziałem. Trzeba więc dbać o stały dopływ surowców, aby nie okazało się, że ich brakuje.

Ze wszystkimi surowcami związane są odpowiednie budynki, w których je uzyskujemy. Część z nich jest łatwa do odgadnięcia i każdy na początku gry będzie wiedział, do czego służy tartak, farma czy kopalnia. Są jednak budynki, które nie występowały w innych grach i ich przeznaczenie jest trudniejsze do odgadnięcia. Bo początkowo trudno domyślić się, po co Ci krematorium albo laboratorium. To drugie okazało się kluczową budowlą, gdyż jego pracownicy okazali się pomocni w wymyślaniu nowych budynków i ulepszeń w już istniejących. Ciekawe, a zarazem zabawne przeznaczenie ma krematorium. Gdy któryś z naszych poddanych odchodzi do krainy wiecznych łowów, jego ciało trafia do pieca, natomiast energia duchowa przemienia się w magię. Ta z kolei jest niezbędna we wznoszeniu budynków i odkrywaniu nowych terenów. Ponadto, za jej pomocą magowie są w stanie stawiać nowe drzewa i skały, które potem przerabia się na surowce.

Jeśli już jesteśmy przy budynkach, to kilka z nich jest dość kiepskim pomysłem, jeśli weźmiemy pod uwagę realizm. Pierwszą wpadką jest rafineria, w której ruda żelaza przerabiana jest na... złoto. Chciałbym umieć robić takie przekręty, bo nie musiałbym pracować do końca życia. Ponadto dość dziwne funkcje przypisano szpitalowi, gdzie ludzie przychodzą mieszkać i wychodzą zdrowsi niż z głównego zamku. W całej grze jest około 30 budynków, co jest zachęcającą liczbą.

Teraz zrobimy przegląd podopiecznych. Twoje królestwo składa się z chłopów, dziewic (proszę się nie śmiać ;), strażników, magów, naukowców, rycerzy, czarnych rycerzy i

WOJNY, CZYLI RTS

Na samym początku wspomniałem o tym, że gra jest połączeniem Settlers II i Command and Conquer. Wyjaśniłem już, dlaczego podobna jest do Settlersów, pora więc na real time strategy. Najpierw musimy wybudować baraki i zbrojownie. Potem wykonać trochę sprzętu bojowego i





„połączyć" go z człowieczkiem, a otrzymamy żołnierzy. Część z nich będzie automatycznie przechodzić do budynków, aby tam trzymać straż, a po pewnym czasie (gdy ich liczba się zwiększy), można paru wysyłać do walki w polu.

Są cztery rodzaje jednostek bojowych – zwykły żołnierz/strażnik, rycerz, czarny rycerz i łucznik. Pierwsze trzy są ze sobą spokrewnione, gdyż dobry żołnierz zmienia się w rycerza, a ten po wielu bojach może awansować do rangi czarnego rycerza (silny i odporny na strzały łuczników). Co do łuczników, to są dobrzy do atakowania słabszych jednostek z większy odległości, jednak przy starciach z bliska są praktycznie bezbronni.

W czasie wojny przydatne stają się też specjalne budynki – Gun Towers i Archer Towers. Pierwszy to wielka armata, a drugi w razie potrzeby zasypuje przeciwników strzałami (dzięki łucznikom mieszkającym wewnątrz – strzelają automatycznie w każdego wroga, który znajdzie się w zasięgu).

Same walki wyglądają trochę bardziej widowiskowo niż w Settlers, jednakże są od nich o wiele bardziej złożone. Tam bowiem ustalałeś tylko liczbę wojska, wskazywałeś cel i reszta toczyła się sama. W Foundation masz do czynienia z pełniejszym wykorzystaniem walki RTS, przez co możesz zaznaczać nie tylko pojedyncze jednostki, ale także całe oddziały. Ogólnie jednak walki nie są bardzo skomplikowane, ale to chyba dobrze, bo nie chodziło raczej o zrobienie kolejnego klona C&C.

STATYSTYKI I INNE TAKIE

Są ważnym elementem gry i jest ich tak dużo, że często można się w nich zgubić. Dzięki nim obserwujemy nasze poczynania, wiemy, w jakim elemencie jesteśmy najlepsi, a co trzeba poprawić. Mamy więc wykresy produkcji, walk, jakie rozegraliśmy, szybkości wymyślania i dziesiątki innych. Jest jeszcze element, o którym nie wspomniałem wcześniej, a jest to bardzo ciekawa nowinka. W grze istnieje bowiem rynek handlowy. Wszystkie towary, które produkujemy, mają swoje notowania na rynku i można nimi handlować. Przydaje się to szczególnie w sytuacjach bez wyjścia. Jeśli na przykład zdarzy Ci się, że musisz postawić budynek, a brak Ci desek, to nie musisz czekać, aż mag wyczaruje drzewa, a drwal je zetnie – wystarczy udać się na giełdę, wymienić jakiś towar, którego masz pod dostatkiem, i zdobyć potrzebną ilość drewna.

Są dwa sposoby handlu. Jeden polega na wymianie waluty na towar (złoto na coś), drugi to handel wymienny. Tu komputer decyduje co jest więcej warte i przykładowo za 20 desek otrzymamy 15 sztabek żelaza. Jest to bardzo przydatna opcja, szczególnie jeśli misja polega na uzbieraniu określonej liczby jakiegoś trudno dostępnego surowca. Może mieć to także strategiczne znaczenie podczas wojny, gdzie nie ma wiele czasu na zabawę w szybkie wytwarzanie zapasów.

OPRAWA AUDIO-WIZUALNA

Trzeba przyznać, że gra jest ładna. Zaczynając od grafiki wszystkich menu, a kończąc na głównym ekranie, Foundation jest dopracowana w najmniejszych szczegółach. Krajobrazy, na których toczy się gra, są zróżnicowane (mamy krainę lawy, śniegu, lasu, pustyni i ciemności) i cieszą oko podczas gry. Budynki są ukazane w rzucie izometrycznym, ale na szczęście narysowano je tak, że pierwszy rzut oka i już wiesz, z czym masz do czynienia. Co prawda animacja ludzików jest trochę sztuczna, ale same postacie są dużo większe niż w Settlers. Cieszy także wygląd środowiska – fale na morzu, ptaszki w powietrzu, wiatr poruszający drzewa i rośliny na plażach – wszystko żyje. Mam małe zastrzeżenie do wyglądu menu po lewej stronie ekranu. O ile jeszcze w niskiej rozdzielczości wszystko jest duże i wyraźne, to w wysokiej rozdziałce nic nie widać i trzeba siedzieć blisko monitora, aby dojrzeć małe robaczki na ekranie. Szczególnie doskwiera to podczas szybkich walk.

Bardzo podobała mi się muzyka i efekty dźwiękowe. Jeśli Twoja Amiga jest podłączona do wieży hifi, to muzyka z kompaktu Cię urzeknie. Jest spokojna, melancholijna i sielankowa. Pozwala odpocząć nie przeszkadzając w samej grze. Na pochwałę zasługują także efekty dźwiękowe towarzyszące grze. Ćwierkanie ptaszków, szum fal i wiatru, a także odgłosy wydobywające się z każdego budynku bardzo cieszą i są dużo lepsze od tych z Settlers.

MÓJ BIEDNY SYSTEM...

Pora wspomnieć o wymaganiach sprzętowych. Aby odpalić Foundation, trzeba mieć Amigę wyposażoną w kości AGA, 2 MB RAM, twardy dysk i dowolny czytnik CD. Przy takiej konfiguracji można tylko pooglądać screeny, bo grać się niestety nie da. Na pewno przyda się szybszy procesor i FAST RAM. Nie zawadzi też karta graficzna, wtedy Foundation wygląda ładniej i jest dużo szybsza. Dźwięk odgrywany jest za pośrednictwem AHI więc zadziała również na kartach muzycznych zgodnych z tym standardem.

Jeśli miałbym podać konfigurację, na której gra chodzi płynnie, grafika jest w wysokiej rozdzielczości (640x512), a CD nie rzęzi co chwila aby wgrać dane, to jest to Amiga z procesorem 040 40 MHz, 16 MB RAM, czytnikiem CDx8 i kartą graficzną. Granie na takim konfigu to czysta przyjemność i przyznam, że nie mogłem wyjść od kolegi, u którego grałem (sam nie mam jeszcze kart graficznej).

Jeśli grasz na kościach AGA, to ważną rzeczą jest ilość wolnej pamięci i szybki procesor (najlepiej MC68060). Wtedy będziesz mógł zaryzykować grę w podwyższonej rozdzielczości (640x256).

PODSUMOWANKO

Przyszedł czas na podsumowanie. Jestem skłonny przyznać grze wysoką ocenę, gdyż jest nie tylko ładnie wykonana, ale też skomplikowana i złożona. Przysiądziesz do niej na długi czas i nie będziesz chciał odejść od komputera. Sam zarwałem kilka nocek i wcale tego nie żałuję. Jedyne, co może niektórych zniechęcić, to mocno rozbudowana obsługa menu, wysokie wymagania i brak wydrukowanej instrukcji (na dysku jest obszerna instrukcja w formacie HTML). Jeśli Foundation sprzeda się dobrze, autorzy zapowiedzieli dodanie (prawdopodobnie w formie patcha) trybu multiplayer – za pośrednictwem Internetu i oraz przez serial. Jestem zadowolony, że gry zapowiadane od tak dawna w końcu wychodzą i liczę na większą ich liczbę w nadchodzącym czasie. Oby ich poziom był równie dobry.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

Foundation

Producent	Paul Burkey / / Sadeness '98
Gatunek	Strategiczna
Dyski	1 CD
HD	Tak
Wymagania	AGA, 020, HD, CD
Zalecane	040, karta GFX 16 MB RAM, CDx8

9

Double Agent

Firma Marksoft może zrezygnowała z wydawania polskich gier na Amigę, ale od czasu do czasu sprowadza coś z zagranicy. Najświeższą ich nowością jest amigowa wersja gry Double Agent.

Byliśmy mocno zdziwieni tym faktem, tym bardziej że wcześniej dostaliśmy grę w wersji PC (do siostrzanych Gier Komputerowych). Ubolewałem wtedy nad faktem, że o nas, amigowcach, zapomniano. Na szczęście grę mam już w domku i jesteśmy za to wdzięczni firmie MarkSoft. Let the test begin!!!

Jeśli kojarzysz pierwszy domowy komputer o nazwie ZX Spectrum, to jest duża szansa na to, że grałeś także na gierce pt. Spy vs Spy. Wcielałeś się tam w rolę jednego ze szpiegów (czarnego lub białego), których zadaniem było wydostanie się z poziomu przy jednoczesnym wyeliminowaniu konkurenta. Autorzy gry Double Agent – firma Flair – postanowili odświeżyć nieco temat, dodać kilka własnych pomysłów i wypuścić na rynek ku uciesze graczy.

TAJNY POCZĄTEK...

W grze możemy się wcielić w jednego z czterech agentów o dość dziwnie brzmiących imionach – Tokyo Joe, Be Bop Billego, Hugo Le Varta lub Svetlanę. Każde z nich wygląda inaczej i inaczej się zachowuje. Gra podzielona jest na szereg misji o różnych celach i stopniach trudności, rozgrywających się w rozlicznych sceneriach. Znajdziemy się np. w biurowcach, gdzie do przeszukania będą szuflady, szafki, sejfy, krzesła i fotele. Sporo misji będziemy musieli także wykonać na statkach. Wielkie liniowce pasażerskie to idealne miejsce na zabawy w „kotka i myszkę" przez agentów. Najtrudniejsze natomiast będą pojedynki w tzw. Azylach, gdzie przebywają emerytowani agenci. Pułapka na pułapce i nie wiadomo, do kogo najpierw strzelać.



TAJNA KONTYNUACJA...

Nasze zadania polegają najczęściej na dostarczeniu do sztabu jakichś ważnych informacji. Raz są to dokumenty w ukrytych teczkach, a innym razem konieczność dostarczenia zdjęć strategicznych przedmiotów. Jak się łatwo domyślić, nie tylko Tobie zlecono te zadanie. W myśl „konkurencję należy zwalczać wszelkimi sposobami" (niech nikt nie weźmie tego sobie zbytnio do serca w odniesieniu do naszego pisma i pewnego magazynu tematycznie związanego z Amigą ;), do naszej dyspozycji oddano naprawdę spory arsenał zabawek uśmiercających innych agentów. Ponieważ mam trochę miejsca, przedstawię kilka najlepszych i jednocześnie najśmieszniejszych. Trzeba przyznać, że fantazja autorów w wymyślaniu maszyn zagłady jest nieograniczona i zasługuje na pochwałę.

Moim faworytem jest Electrocutamatique. Jest to małe, czarne pudełko, które zawiera generator 25000 V i specjalną dyszę ze słoną wodą, która genialnie wprost zwiększa przewodzenie otoczenia. Po krótkiej sesji z tym urządzeniem ofiara wygląda jak przypalona frytka i kończy swój żywot.





Znajdziemy także Firex Flashbomb, która jest rozpylaczem drobin łatwopalnej gumy. Rozpylony materiał zapala się w ułamku sekundy zamieniając w popiół wszystko, co ma pecha znaleźć się w zasięgu rażenia.

Dodatkowo znajdziemy także rośliny-mutanty z wielkim apetytem na ludzkie mięso, sieciowe pułapki, bomby klozetowe i dziwne „bijniki" (jak to określają autorzy gry). Dodatkowo, każdy agent ma w stałym wyposażeniu wielki, mocny i błyszczący shotgun z niewyczerpaną amunicją, który bardzo pomaga w bezpośrednich starciach (w Spy vs Spy szpiedzy mieli broń białą, ale czas leci...). Na każdą z pułapek jest urządzenie antypułapkowe, które chroni potencjalną ofiarę przed śmiercią. Jeśli mamy je w kieszeni, to dany typ pułapki nie zadziała i przeżyjemy chwilę dłużej.

TAJNA GRAFIKA...

Od razu widać, że autorom gry spodobał się bardzo styl stosowany przez Lucas Arts w grze Day Of the Tentacle. Wszystkie pomieszczenia, przedmioty i meble są powykrzywiane, wykręcone i niezbyt realistyczne. Mnie osobiście ten styl bardzo odpowiada, szczególnie w połą-







czeniu ze śmiesznymi postaciami i wieeelkimi shotgunami. Warto przyjrzeć się postaciom występującym w grze. Także one wyglądają komicznie – moim osobistym faworytem jest Be Bop Billi, który do złudzenia przypomina Króla oraz Svetlana – seksowna, radziecka agentka. Całość gry jest kolorowa, ładnie animowana i przyjemna. Większość przedmiotów jest dobrze widoczna i uprzyjemnia grę. Wykonaniu graficznemu nie można więc niczego zarzucić. Jest poprawne, a osobom zakochanym w dziwnym, zdeformowanym stylu powinno się podobać. Bardzo dobrze wyglądają także efekty działania wspomnianych wcześniej pułapek. Jeśli ktoś lubi komiksowy styl, to grafika na pewno przypadnie mu do gustu.

TAJNA MUZYKA...

Tu jest już trochę gorzej, bowiem muzyka niczym szczególnym się nie wyróżnia, ale – co jest moim zdaniem najważniejsze – nie przeszkadza w rozgrywce. Najgorszym rozwiązaniem byłaby sytuacja, w której muzyka zagłusza odgłosy walki i usilnych poszukiwań przedmiotów. Na uwagę zasługują natomiast efekt dźwiękowe towarzyszące pułapkom. Wtedy połączenie z fajną animacją jest jeszcze bardziej sugestywne i zabawne.

TAJNA GRYWALNOŚĆ...

Zróżnicowany poziom trudności i ciekawe misje są dobrym argumentem w ocenie grywalności. O ile gra z komputerowym przeciwnikiem może się po pewnym czasie znudzić, to pojedynki z kolegą zawsze będą emocjonujące i ciekawe. Na pochwałę zasługuje przede wszystkim różnorodność misji i ich logiczno-zręcznościowy charakter – nie jest to wtedy tylko bezmyślna strzelanina, ale znajdziemy też sporo elementów gry taktycznej i strategicznej. Przyda się też dobra pamięć wzrokowa do zapamiętywania układu pomieszczeń. Dużo daje dobre sterowanie – nie tylko przy pomocy joysticka, ale także przy użyciu klawiatury.

TAJNE PODSUMOWANIE...

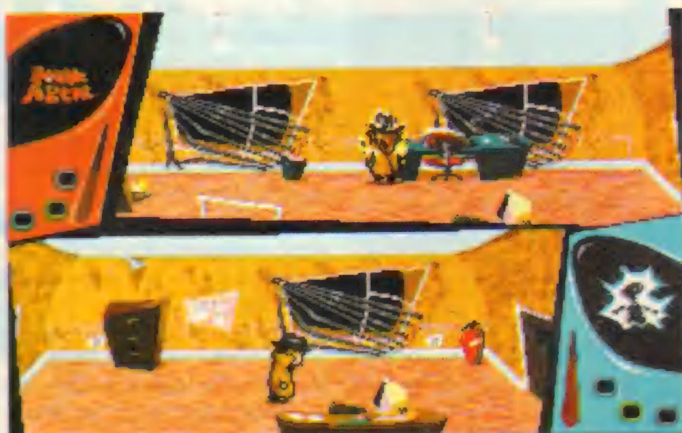
Uważam grę za naprawdę dobrą produkcję. Pomysł jest świeży, nie eksploatowany do tej pory przez inne gry i dający dużo dobrej zabawy. Polecam grę szczególnie osobom, które mają pod ręką znajomych lub braci do grania w trybie multiplayer (a w zasadzie doubleplayer :) – wtedy dopiero gra nabiera rumieńców i może przynieść dużo dobrej zabawy. Mogą cieszyć także niskie wymagania sprzętowe – wystarczy dowolna Amiga z 1 MB CHIP. Martwi natomiast brak instalera na twardy dysk. Za to minus jeden punkt w ocenie – w końcu HD to standard. Życzę firmie Flair, aby nie zaprzestała supportu Amigi, gdyż ich najnowszy produkt ma dużą szansę na powodzenie.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

Double Agent

Producent	Flair'98
Dystrybutor	Marksoft ☎ (0-22) 663-93-90
Gatunek	Zręcznościowa
Dyski	2
HD	Nie
Wymagania	ECS
Cena	☎

Ocena: 7





Sixth Sense Investigation

Niektórzy twierdzą, że przygodówki to gatunek wymierający i skazany na wyparcie przez strategie realtime i strzelaninki first person perspective. Dla mnie jednak gatunek ten nigdy się nie zestarzeje. Dlatego z wielką przyjemnością powitałem Sixth Sense Investigation.





Termin premiery tej gry był wielokrotnie przekładany i wiele osób przestało wierzyć, że tytuł się w ogóle ukaże na rynku. Gdy w moje ręce wpadła ukończona wersja, początkowo nie mogłem uwierzyć własnemu szczęściu – będzie porządna gra do opisu (wystarczy spojrzeć do dwóch poprzednich numerów, gdzie dobrych nowości było jak na lekarstwo). Gierkę zrobiła mało znana grupa CineTECH pod skrzydłami Islona, więc zapowiada się ciekawie. Aby bardziej przybliżyć szczegóły tej najnowszej przygodówki, przyjrzymy się po kolei jej najważniejszym elementom.

CO JEST GRANE?

Gra jest typową przygodówką typu point-n-click, w której zbieramy przedmioty, rozmawiamy z napotkanymi postaciami, rozwiązujemy zagadki itd. W grze wcielamy się w rolę kierownika agencji detektywistycznej, który ze zmiennym szczęściem rozwiązuje kolejne, zlecane mu zagadki kryminalne. Często pomaga mu w tym przyjaciel Benjamin, zwariowany flejtuch lubiący wywoływać duchy oraz Profesorek, który pomaga w analizowaniu niektórych przedmiotów. Od razu trzeba dodać, że nasz bohater należy do pechowych detektywów – zawsze gdy uda mu się rozwiązać jakąś sprawę, nie tylko nie dostaje wynagrodzenia, ale dodatkowo naraża się poszkodowanemu. Pierwszym zleceniem naszego ofermy jest rozwikłanie zagadki w fabryce serów, która w rezultacie okazuje się być większym spiskiem. Poruszamy się po małym miasteczku, w którym znajdziemy prywatną willę, fabrykę sera, salon samochodowy, sklep z zabawkami, kościół i wiele innych lokacji.

GRAFIKA

Zaraz po przyjrzeniu się grafice otoczenia i postaci przychodzą na myśl produkcje Lucas Arts, głównie Day of the Tentacle. Wszystko jest dziwnie powykręcane, przechylone, pozbawione naturalnych kształtów. Mnie osobiście taki wygląd w niczym nie przeszkadza (tak, tak, pisałeś już o tym w recenzji Double Agent – przyp. RB:), tym bardziej że grafika jest bardzo ładna, kolorowa (tylko AGA) i wyraźna. Dlatego nie zginie Ci żaden istotny szczegół, wszystko widać jak na dłoni. Pomyślano jednak o tym, aby specjalnie nie wyróżniać na planszach aktywnych i istotnych przedmiotów – sam musisz przeszukać kursorem pomieszczenie. Jeśli chodzi o postacie, to te wyglądają trochę dziwnie. Są pucołowate, śmiesznie się poruszają i mają niestety tylko kilka klatek animacji. Nie odstają jednak znacznie od klimatu gierki – ich wygląd doskonale pasuje do powykręcanych domków i okien. Nie można także przyczepić się do wyglądu menu z poleceniami i obrazków w kieszeni – zrobione są „z jajem" i wyglądają funkcjonalnie. Wypada więc ocenić oprawę graficzną wysoko – jest kolorowa, praktyczna i cieszy oko gracza; osobiście jednak bardziej przypadła mi do gustu polska produkcja TeenAgent.





MUZYKA

Tu mam ciężki orzech do zgryzienia. Moim detektywistycznym zmysłem podejrzewam plagiat... polskiego TeenAgenta. W tę ostatnią grę pogrywałem bardzo długo i początkowy motyw dość mocno utkwił mi w pamięci. Trochę się zdziwiłem, gdy bardzo, bardzo podobna melodia popłynęła z głośników podczas intra Sixth Sense Investigation. Czyżby autorom zabrakło koncepcji, czy może tak im się spodobała polska produkcja? O pierwszym nie może być mowy, gdyż przez resztę gry towarzyszą nam bardzo ciekawe melodyjki. Są one nie tylko zróżnicowane klimatycznie (zależą od miejsca, w jakim przebywamy), ale także nie przeszkadzają w myśleniu nad zagadkami, co jest ważnym szczegółem, powodującym w niektórych grach konieczność wyłączenia muzyki. Jeśli zaś uznasz, że wolisz się skupić, zawsze można muzykę przyciszyć (kosztem sampli) lub całkowicie ją wyłączyć. Jeśli już przy samplach jesteśmy, to odgłosy z gry są raczej średniej jakości – takie sobie trzaski i stuki. Dużo lepiej jest natomiast z digitalizowaną ścieżką dźwiękową. Auto-



rzy dobrze podłożyli głosy i ich kwestie brzmią nieźle. Pozwala to jeszcze bardziej wczuć się w grę i przy okazji podszkolić trochę język angielski.

CAŁA RESZTA

Zacznijmy może od interface'u, który zasługuje na pochwałę. Pozwala na skróty myślowe (klikamy prawym klawiszem na przedmiocie, co powoduje uaktywnienie najbardziej oczywistej funkcji, np. po kliknięciu RMB na drzwi postać spróbuje je otworzyć, a po kliknięciu na inną postać od razu z nią porozmawiamy). Oprócz tego mamy wszystkie potrzebne polecenia, jak zbieranie przedmiotów, ich oglądanie, rozmowy, używanie, dawanie, otwieranie itd. Najfajniejsze jest to, że każde polecenie inaczej zmienia aktywny kursor, co pozwala się łatwiej zorientować czy wykonujemy poprawną czynność.

Teraz przyjrzyjmy się nieco poziomowi zagadek, ich poziomowi trudności i tym, co w grze najważniejsze, czyli grywalności. Co do pierwszej kwestii, to trzeba pochwalić autorów gry – zagadki są interesujące, logiczne i powiązane ze sobą. Często napotykamy delikatne sugestie bohatera co do przeznaczenia niektórych przedmiotów, przez co rzadko się zdarza sytuacja klikania „wszystkiego na wszystkim". Nieźle są też przygotowane teksty i rozmowy w grze. Może nie tryskają humorem na lewo i prawo, ale niektóre komentarze naszego detektywa są całkiem do rzeczy. Jeśli zaś chodzi o poziom trudności, to jest on zróżnicowany – część łamigłówek jest banalna, część trudna. Ponieważ gra się przyjemnie, powinieneś spędzić nad grą kilka wieczorów (oczywiście bez korzystania z solucji). Jest to niezły wynik, tym bardziej, że niektóre gry (przykładowo Obduction opisywaną w poprzednim numerze ACS) można było zakończyć w 2, 3 godziny.

Nie można nie wspomnieć o wymaganiach gry – minimalna konfiguracja to A1200 z HD i czytnikiem CDx2, jednak polecamy lepszy procesor, trochę więcej RAMu i szybszy czytnik CD. Wiadomo, że obecnie im lepszy sprzęcik, tym lepsza przyjemność z gry.

Podsumowując, gra jest bardzo solidną i dobrą produkcją. Nie będzie może należeć do ścisłej czołówki sprzedaży, jednak na pewno zainteresuje fanów gier przygodowych, tym bardziej że w najbliższym czasie nie spodziewamy się wysypu gier tego gatunku. Polecam ją wszystkim fanom przygodówek, którzy na pewno nie zawiodą się na niej. Tym bardziej, że wymagania nie są wysokie i nie powinny odstraszać potencjalnych odbiorców.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

Sixth Sense Investigation

Producent	CineTECH / Islona'98
Gatunek	Przygodowa
Dyski	1 CD
HD	Tak
Wymagania	AGA, CD

Ocena: 8

NA COVER CD

Genetic Species

W pierwszych zamierzeniach autorów Genetic Species miała być pokazem możliwości Amigi na polu gier doomopodobnych. Minęło sporo czasu, mamy darmowego Dooma, nadchodzi Quake - czy GS jest w stanie mu zagrozić?

Genetic Species przeszła długą drogę, z pierwotnego projektu nie zostało niemal nic. Niestety, od czasu pomysłu do gotowej realizacji minął ponad rok, a na rynku growym, nawet amigowym, to sporo czasu. Gdy do redakcji przybyła paczka od Vulcanu, byłem uradowany. Jak się okazało, przedwcześnie. Dlaczego? Już piszę...

Od razu także zaznaczam, że nie robię tego opisu na odwal i z przymusu, a moja ocena nie wynika z niedbalstwa czy chęci wyróżnienia się czymś. Jeśli ktoś się z nią nie zgadza, niech wyśle list na adres redakcji, chętnie z nim podyskutuję. Zaczynamy.

HISTORYJKA OBRAZKOWA

W grę wprowadza Cię nieźle wykonane, renderowane intro, które opowiada o organizacji zwanej Cantex. Jako dziwny robot bojowy, zostajesz wysłany do bazy dostawczej, aby tam spacyfikować wszystko, co stawia opór. Autorzy chwalą się, że intro zajmuje aż 200 MB, jednak nawet na Amidze widziałem lepiej wykonane intra i to niczym mnie nie zauroczyło. Ale gra nie musi mieć skomplikowanej legendy, gdyż i tak nie jest to ważne w późniejszej grze. Dlaczego nikt nigdy nie zrobił strzelaniny FPP z facetem, który zabija wszystkich, bo jest bezrobotny i mu się nudzi w domu (żeby nie podsuwać im gotowych rozwiązań – przyp. RB)? Kończąc ględzenie, a wracając do opisu, warto dodać że historia wymusza w pewnym sensie inne elementy gry. O nich za chwilę.

TERMINAL

Na początku logujesz się w terminalu i tam możesz ustawić wszystkie opcje – graficzne (rozdzielczość, liczba detali, podłogi i sufity), muzyczne (dźwięk CD, głośność), ustawienia klawiszy (sterowanie myszą, czułość sterownika) oraz oczywiście wpisanie kodu levelu lub wgranie wcześniej zapisanego stanu gry.

Dodatkowo znalazła się tam opcja wyboru języka. Można wybrać także polski! Niestety, ojczysty język ujrzymy tylko podczas opisu kolejnych leveli, a jego poziom pozostawia wiele do życzenia – brak polskich znaków, błędy ortograficzne i łączenia wyrazów nie napawają zbytnim optymizmem. Cała reszta gry i tak będzie po angielsku. Dodatkowo, na kompakcie zamieszczono instrukcję obsługi gry w formacie HTML oraz tekstowym. O dziwo plik z polskim tłumaczeniem instrukcji jest zrobiony bardzo dobrze i nie mam do niego żadnych zastrzeżeń (widać, że teksty do gry i instrukcję pisały inne osoby, a może jedna, cierpiąca na rozdwojenie jaźni???). Terminal ma tę zaletę, że można z niego korzystać w wielu miejscach gry, a nie tylko na początku – podchodzisz do ekraniku na ścianie, wciskasz spację i możesz dowolnie zmieniać ustawienia.

KORYTARZE, CIEMNE KORYTARZE...

Rozpoczynasz przygodę uzbrojony jedynie w słaby pistolet z małą ilością amunicji. Jak w każdym klonie Dooma, musisz przebrnąć przez kilkanaście poziomów naszpikowanych potworami, aby wreszcie spocząć w glorii i chwale. Tym razem jesteś robotem wysłanym do bazy, a nie gościem w piekle, ale reszta się zgadza. Baza podzielona jest na cztery wielkie poziomy, z których każdy składa się z kilku pięter. Pomiędzy piętrami poruszasz się za pomocą windy znajdującej się na każdym piętrze. Oczywistym jest, że aby dostać się do takiej windy, nie tylko musisz wytłuc do nogi wrogów biegających po piętrze, ale też zebrać ukryte klucze, poprzełączać niektóre przyciski, czasem wykonać jakiś cel misji (zabicie kogoś, rozwalenie czegoś). Oczywiście znajdziesz też ukryte przejścia i komnaty pełne amunicji i apteczek, które pomogą przetrwać Ci kilka minut dłużej w tym niegościnnym świecie.

KLAMKI I CELE

W tym miejscu należy pochwalić autorów gry za umieszczenie ponad 15 rodzajów broni. Znajdziesz wśród nich nie tylko zwykłe pistolety, strzelby, miniguny i rakietnice, ale także broń laserową, fotonową, plazmową oraz mniej popularne granaty, świder przemysłowy, toporek strażacki i wiele innych. Pokazane są nieźle, mają sporo klatek animacji, a ich sposób działania jest dość widowiskowy. Od razu widać, że postarano się, aby bronie, które pokazały się we wczesnych wersjach demo gry, nie wyglądały jak żywcem wyciągnięte z Dooma. Klamki oczywiście różnią się nie tylko wyglądem, zasięgiem czy siłą rażenia, ale także rodzajem amunicji, częstotliwością strzałów i hałaśliwością (podobno przeciwnicy reagują na dźwięki i hałas łatwo ich zwabia).

A wrogowie? Tu wyraźnie się nie postarano. Jest ich tylko 16 rodzajów w całej grze, jednak występują w dziwnych grupach i wyglądają bardzo podobnie. Commander, Security Officer i Battle Cyborg wyglądają prawie to samo, a jedyna różnica leży w odporności i broni, z jakiej w nas strzelają. Ich poziom inteligencji nie jest wysoki – zwykle idą na Ciebie taranem aż do momentu silnej straty energii – wtedy biorą nogi za pas. Łatwo wtedy położyć ich strzałem w plecy. Niezbyt podoba mi się też ich wygląd – tytuł gry wskazuje na jakieś mutanty genetyczne, podczas gdy dziwnych stworzeń naliczyłem tylko trzy – pająka, żelowego ludzika i zombiego. Reszta to normalni piloci, strażnicy, naukowcy, inżynierowie oraz cała zgraja robotów i cyborgów. Brak tu klimatu znanego choćby z serii filmów Alien, gdzie potwory budziły postrach, a nie politowanie.

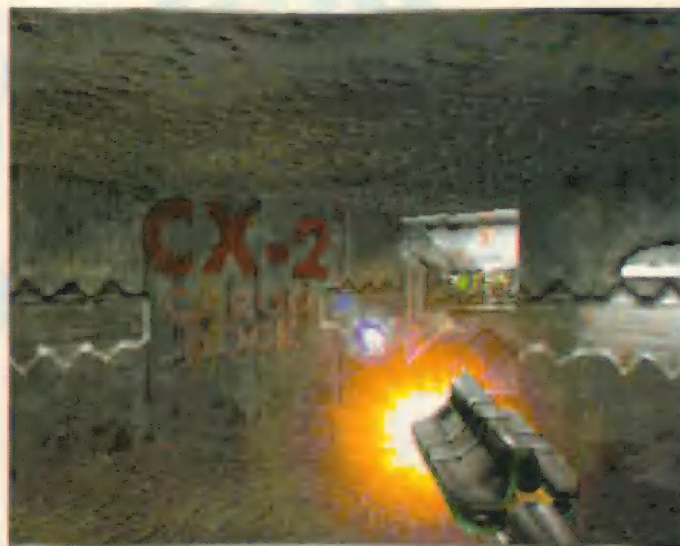
RETRO

W tym punkcie zajmiemy się oprawą gry. Zastanawiasz się, dlaczego na-











pisałem retro? Powód jest prosty. Gra jest spóźniona o co najmniej rok, przez co jakość grafiki, która szokowała w momencie ogłoszenia projektu, w dobie amigowego Dooma i nadchodzącego Quake'a jest słaba. Najwyższą rozdzielczość, jaką można uzyskać, jest 320x250 i nie ma znaczenia czy masz kartę graficzną, czy zwykłe kości AGA. Efekt jest ten sam – szarobure tektury, brak dynamicznego oświetlenia i kilku źródeł światła, brzydkie obiekty z pikselami jak krowy, mało widoczne szczegóły i postacie nie pasujące do całej reszty. Właścicieli słabszych konfigów ucieszy fakt, że GS działa szybko już na 030 i kościach AGA, ale amigowcy, którzy zainwestowali w 060 i karty GFX z przerażeniem odkryją, iż na ich konfigach gra wygląda równie nieatrakcyjnie (brak wysokiej rozdzielczości, grafiki 16-bit itp.). Zawiodłem się na grafice i twierdzę, że w dalszym ciągu najlepszym klonem Dooma na Amigę jest Alien Breed 3D II (nie mówiąc już o samym Doomie). Myślę, że powinniśmy zacząć się cenić i nie dać sobie wcisnąć kolejnej średniej gierki tylko dlatego, że zapowiadana była od dawna i trzeba się cieszyć, że wreszcie wyszła. Jeśli firma ClickBOOM spełni wszystkie swoje obietnice, to po wydaniu Quake'a nikt nie zainteresuje się produktem Vulcanu.

Podobnie niczym nie wyróżnia się muzyka w grze – jest średnia i trudno wpada w ucho. Efekty dźwiękowe są raczej marne – stuki blachy, odgłosy strzałów i wybuchów są przeciętne i na pewno nie zachęcają do namiętnego grania. Brak jakiegokolwiek echa rozchodzącego się po ciasnych korytarzach czy krzyków i wrzasków ginących ludzi – zamiast tego dziwne piski i trzaski zepsutych robotów.

ZA CO TO WSZYSTKO?

„Do diabła z oprawą", zakrzyknie ktoś. „Jeśli działa szybko i ma wysoką grywalność, GS jest w porządku". Owszem, często jest tak, że nieatrakcyjna graficznie produkcja wciąga nas bez reszty. Niestety, grywalność Genetic Species także jest ograniczona. Moim zdaniem gra jest po prostu nudna – korytarze są jednostajne i monotonne, potwory najczęściej te same, zagadki podobne. Brak emocji, ciekawych zadań, akcji z zaskoczenia. Ponadto wszystkie poziomy są płaskie jak deska do prasowania, przez co nie uświadczysz ciekawie zaprojektowanych leveli, rozległych przestrzeni i w pełni trójwymiarowej gry. Razi także brak jakiegokolwiek trybu multiplayer (ani na dwóch graczy, jak w Gloomie, ani przez Internet). Jak wiadomo, pecetowy Quake nigdy nie zyskałby takiej popularności, gdyby nie tryb multiplayer.



NA ZAKOŃCZENIE

Szkoda, że muszę to powiedzieć, ale Genetic Species bardzo mnie zawiodła. Jest płaska, pikselowata i nudna. Nie pomogły dostarczone przez autorów cheaty, nie pomogło kilkanaście godzin gry. GS jest spóźniona o co najmniej rok. Jeśli podczas gry i Ty przyjrzysz się uważnie wadom, o których wspomniałem, to na pewno przyznasz mi rację i zgodzisz się z wystawioną poniżej oceną.



Jeśli jednak opisane wady Ci nie przeszkadzają, to jest szansa, że spędzisz przed ekranem monitora kilka przyjemnych godzin. Czy warto? Zadecyduj sam - moja rola jako recenzenta została spełniona.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

Genetic Species

Producent	Vulcan Software '98
Gatunek	Jatka 3D
Dyski	1 CD
HD	Tak
Wymagania	AGA, 020, 8 MB RAM HD, CDx2
Zalecane	040, karta GFX 16 MB RAM, CDx12

7

NA COVER CD

SWOS ED

Zapewne większość z Was zetknęła się z grą Sensible World of Soccer. SWOS ED jest programem umożliwiającym edycję danych do tej gry.



SWOS może nie wygląda najlepiej, ale zawiera tak potężną dawkę grywalności, że do tej pory jest uważany za jedną z najlepszych piłek wszech czasów. Dowodem na to liczne listy i prośby użytkowników... PlayStation, którzy mając pod nosem tonę trójwymiarowych piłek, domagają się SWOS w wersji PSX i to w postaci nienaruszonej – broń Boże w 3D! Dorobiwszy się wybuchowej mieszanki grafiki i grywalności, producent postanowił przy niej nie majstrować i kolejne amigowe części SWOS różniły się tylko opcjami i składami. Pomimo dość częstego i regularnego wydawania nowszych wersji SWOSa, przy tak dużej liczbie lig, zespołów i graczy autorzy nie są w stanie wiernie oddać stanu faktycznego. O ile składy generalnie są prawdziwe (trzeba uwzględnić fakt, iż co najmniej 2 razy w roku dokonywane są transfery, a gra aktualizowana jest rzadziej), o tyle poszczególne charakterystyki poszczególnych graczy nie są do końca prawdziwe (umiejętności, wartość rynkowa czy też kolor włosów lub skóry). Powstało już wiele shareware'owych programików umożliwiających graczowi edycję tych danych. Jednym z nich jest rodzimy SWOS ED.

DLACZEGO SWOS ED?

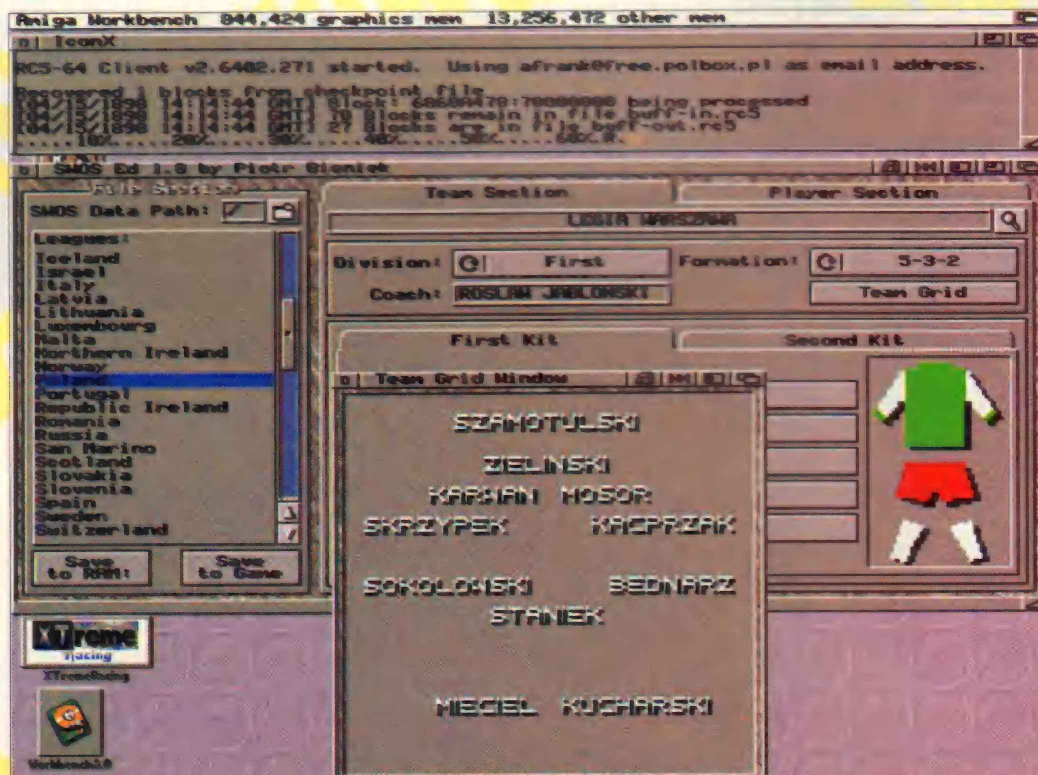
Możecie zapytać. Po pierwsze dlatego, że jego autorem jest Polak, Piotr Bieniek. Dlatego do programu dołączana jest bardzo rozbudowana dokumentacja w języku polskim (i nie tylko). Po drugie, program w sposób kompletny daje możliwość edytowania danych (i to nie tylko składów drużyn, ale także zestawu drużyn występujących w pucharach oraz... grafiki występującej w grze). Po trzecie, cena, jaką trzeba zapłacić aby zarejestrować SWOS EDa, jest niska (szczególnie dla Polaków). Ale po kolei...

DOKUMENTACJA

jest kompletna; użytkownik dowie się z niej wszystkiego, co jest niezbędne do komfortowej pracy z programem. Dlatego też nie będę opisywał tu poszczególnych opcji, napiszę nieco o możliwościach programu. Należy dodać, że dzięki współpracy autora z wieloma osobami dokumentacja występuje w kilku wersjach językowych, podobnie jak sam program (jest zlokalizowany).

MOŻLIWOŚCI

Program wykorzystuje MUI (w wersji co najmniej 3.3), oczywiście bez problemu działa w multitaskingu. Sam rozpakowuje pliki z danymi, możliwe jest pakowanie danych, lecz do tego niezbędny jest program ProPack (autor poszukuje procedur pakujących RNC). Dzięki trybowi wieloplikowemu możliwe jest wczytanie i edycja zespołów z różnych lig, wymienianie ich i kopiowanie (dotyczy to także zawodników z różnych lig). SWOS ED umożliwia zmianę wszystkich charakterystyk związanych z zawodnikiem/drużyną (imię i nazwisko/nazwę drużyny, numer gracza, wartości poszczególnych cech, kolor włosów, skóry, wartość rynkową itd.). Warto wspomnieć o dwóch ciekawych możliwościach związanych z edycją drużyny. Po pierwsze, mamy możliwość podejrzenia wyglądu strojów drużyny (tylko gdy mamy OS 3.0). Ponieważ okienko korzysta z palety WB, warto ustawić liczbę kolorów na co najmniej 32. Po drugie, możemy modyfikować ustawienie zawodników na boisku dzięki opcjom Formation i Team grid. Siatka umożliwia zamianę pozycji graczy według naszej woli (wystarczy kliknąć na danym nazwisku i przeciągnąć je w miejsce innego zawodnika). Przydatną opcją jest wyszukiwanie zawodników według zadanych kryteriów. Możemy wyszukać zawodnika o danym nazwisku, umiejętnościach, narodowości itp. Oczywiście, kryteria można ze sobą łączyć (np. interesują nas gracze polscy, występujący na pozycji napastnika, którzy są szybcy, dobrze strzelają, choć niekoniecznie muszą dobrze podawać). Jak już wcześniej wspomniałem, program umożliwia konwersję grafiki ze SWOSa do formatu ILBM (czytanego przez wszystkie popularne programy graficzne). Grafikę można dowolnie zmieniać, jednak aby ją nagrać w formacie RAW (rozpoznawanym przez grę) niezbędne jest zarejestrowanie programu.



REJESTRACJA

I tu dochodzimy do ceny. Rejestracja kosztuje 20 PLN (a jeżeli wcześniej wysłałeś autorowi kartkę, płacisz tylko 10 złotych!). Autor zamierza dalej pracować nad programem, więc zmobilizujcie go do pracy i zarejestrujcie SWOS EDa – warto. Jeżeli gracie w Sensibla, dzięki temu programikowi będziecie mogli łatwo przystosować dane do swoich potrzeb.

Wymagania: Kickstart 2.0+, MUI 3.3+.

Artur „R2D2" Frankowski

NA COVER CD

Card Games Deluxe

Dla wszystkich, którym znudził się opisywamy w ACS 3/97 Klondike (w końcu ile można układać pasjansa, rok? :) mam dobrą wiadomość – nie wyrzucajcie jeszcze kart, przydadzą się do bardziej męskiej rozgrywki.

Bowiem gra Card Games korzysta z plików .REKO zawierających talie kart do Klondike. Gdy umieszczaliśmy Klondike na naszym coverCD, dodaliśmy sporo talii o różnorodnej tematyce. Na następnych coverach także zdarzał się od czasu do czasu jakiś cardset. Teraz Twoje ulubione talie (manga? kwiaty? Gwiezdne Wojny? panie, którym za gorąco?) możesz wykorzystać do brudnego hazardu – pokera lub Black Jacka – bowiem Card Games to dwa w jednym. Gra nie jest nowa – została stworzona w 1995 roku, ale jakoś nie trafiła wcześniej na nasze łamy. Card Games to rozgrywki kasynowe, tj. nie grasz z przeciwnikami, tylko z tzw. „stolikiem" – pracownikiem kasyna, który wycenia Twoje osiągnięcia. Dlatego nie da się tu wygrać czy ograć przeciwnika ze wszystkiego. Sam zarabiasz (i tracisz) pieniądze i sam musisz zdecydować, kiedy skończyć grę i zabrać wygraną.

Zanim jednak zanurzysz się w otchłań grzesznej rozrywki, warto pogrzebać w preferencjach startowych. Możesz w nich wyłączyć pattern tła (napisy VideoPoker i BlackJack), wybrać opcję zamykania ekranu przed wgraniem nowej talii oraz zamykania Workbencha podczas ładowania gry (to dla maszyn z mniejszą ilością pamięci), włączyć/wyłączyć muzykę, ustawić automatyczne wybieranie opcji deal lub hit, gdy na stole leży pięć żetonów (czyli maksymalne wejście), zmienić sposób wyświetlania kart oraz wybrać tryb graficzny, w jakim ma się otworzyć ekran gry (do wyboru PAL, Productivity, DblPAL i Super72). Tuż obok znajduje się opcja ustawienia priorytetu gry w systemie, domyślnego imienia gracza, domyślnej gry, cardsetu, jaki pojawi się po uruchomieniu programu i modułu, jaki zagra (musi być w formacie MED). Tutaj także możesz zdefiniować ścieżkę dostępu do talii kart (przemyślana opcja – dzięki niej nie musisz trzymać na HD dwóch kopii kart, a pliki .REKO są przecież dość obszerne. Po prostu ustawiasz ścieżkę na Klondike'a i masz z głowy). Podobnie jest ze ścieżką do modułów muzycznych – także można „podrzucić" programowi modki, których używasz z Klondike (jeśli oczywiście ten ostatni znajduje się na Twoim twardzielu). Wszystkie te opcje zapisywane są w postaci Tooltypes ikony głównego programu. Jak widać, preferencje są bardzo podobne do tych z Klondike.

Po zdefiniowaniu wszystkiego można zaczynać. Po ukazaniu się logo twórców z dołu wjeżdża nam właściwy ekran. Niezależnie, którą grę wybraliśmy, w górnej części ekranu mamy menu Options. Możemy tam zmienić grę (można przechodzić między dwiema rozgrywkami, ale zasobność Twojej kieszeni pozostaje, tj. kasę wygraną w BlackJacka możesz przepuścić w pokera :), obejrzeć najlepsze wyniki, lub „listę płac", odpalić jeszcze raz preferencje, zmienić karty i muzykę, zrestartować wybraną grę oraz oczywiście wyjść z Card Games.



Na dole mamy menu czynności oraz posiadaną kasę. I tu drogi obu gier się rozdzielają...

BLACKJACK

Możesz postawić od 1 do pięciu żetonów. Po zatwierdzeniu przyciskiem HIT Ty i „stolik" dostajecie po dwie karty, jedna z nich jest zakryta. Cała filozofia polega na tym, by przez dokładanie kolejnych kart uzbierać sumę jak najbardziej zbliżoną 21, ale nie większą (wtedy przegrywasz). Sumę Twoich kart automatycznie podlicza komputer, a więc humaniści też mogą pograć :). Blotki liczą się według numerów, figury mają wartość 10, a as 1 lub 11. Kolejne karty są widoczne dla obu stron, ale nie wiedząc, jaka jest pierwsza karta po przeciwnej stronie, nie wiesz, czy „stolik" jest bliżej 21 niż Ty. Zaczyna się wojna nerwów – dołożyć jeszcze jedną (HIT) czy poprzestać na tym, co już jest (STAND)... Jest jeszcze jedna opcja – DOUBLE. Po jej wybraniu podwajasz stawkę na stole, otrzymujesz jeszcze jedną kartę i kończysz (STAND). Jeśli masz w ręku dwie karty o tym samym „nominale", możesz wybrać opcję split i grać na dwie ręce (jeśli masz kasę na drugie wejście). Jeśli druga karta na „stoliku" to as, możesz założyć się o to, czy ma on BlackJacka (czyli as plus figura). Jeśli się założysz, stawiasz połowę aktualnego wejścia. Jeżeli „stolik" ma BlackJacka, wygrywasz w proporcji 2:1. Jeśli nie, przegrywasz założoną sumę.

Grasz „ze stolikiem", czyli teoretycznie Twój przeciwnik ma nieograniczone zasoby finansowe. Obowiązuje go jednak zasada, że musi dobierać karty, jeśli ich wartość nie przekracza 17 i musi przestać, gdy tę wartość przekroczy. Proste?

VIDEOPOKER

To znają wszyscy. Zaczynasz od wejścia, potem dostajesz pięć kart. Myszką (lub klawiszami funkcyjnymi) zaznaczasz karty, które chcesz zatrzymać, i klikasz na deal. Po wymianie kart komputer sprawdza, czy Twoja piątka pasuje do którejś z kombinacji wymienionych w tabeli powyżej. Jeśli tak – dostajesz kasę odpowiednią do wartości wejścia.

Technicznie Card Games jest bardzo podobna do Klondike. Otwiera screen w rozdzielczości 640x480, a więc użytkownicy telewizorów/monitorów PAL będą się męczyć z interlacem. Gra działa w multitaskingu, a wybór trybu graficznego czyni ją doskonałą dla właścicieli monitorów pecetowych/multiscan. Tak jak Klondike, Card Games otwiera ekran o liczbie kolorów zależnej od używanej właśnie talii. Może to być 16 kolorów (cardsety dla układów ECS), 256 lub tryb HAM8 (dla kości AGA).

Card Games Deluxe to shareware (opłata rejestracyjna wynosi 10 USD). Jej autorem jest Holender, Rob Blanker Jr. Minimalne wymagania to Kickstart 2.1, 1 MB CHIP i 0,5 MB FAST RAM (nie będzie muzyki), procesor 020 i układy ECS. Zalecane 2 MB CHIP, 1 MB FAST, kości AGA, HD i monitor multiscan.

Rafał Belke





OnEscapee



W ACS 2/98 recenzowana była nowa gra przygodowo-zręcznościowa pt.OnEscapee. Ponieważ pozycja okazała się dosyć ciekawa (moim zdaniem może konkurować z takimi klasykami, jak Another World czy Flashback), oto przed Tobą jej rozwiązanie.

Na początek rada: nagrywaj stan jak najczęściej, gdyż nigdy nie wiadomo, co może się wydarzyć.

ETAP 1 – WYSYPISKO

Zaczynasz w dość (nie)ciekawym miejscu, czyli na wysypisku. Musisz unikać spotkania z polującym na Ciebie mechanizmem – lewa strona jest odpowiednim kierunkiem ucieczki. Przy przejściu przez „elektryczne drzewo" pomoże Ci wspomniana wcześniej maszyna – przerzuci Cię nad nim (uważaj, bo może Ci też pomóc w utraceniu życia). Po drodze natkniesz się też na latające moskity, spróbuj je ominąć turlając się. Skieruj się do wraku pojazdu (dalej nie warto iść). Tu znowu pomoże Ci polujący na Ciebie mechanizm. Aby wydostać się z opresji, ponownie wykorzystaj go sprawiając aby promień uderzył w statek, niszcząc go. Zobaczysz otwór – nie czekaj, wejdź do dziury!

ETAP 2 – KAMIENIOŁOMY

Znajdziesz się w podziemnej jaskini, gdzie warto popatrzeć, co mamy pod nogami. Weź przyrząd leżący na ziemi (ten wydający periodyczne dźwięki) i skieruj się w prawo. Omiń zielone liany (turlaj się), omiń też rozwidlenie (jest tam ciemno jak...) i dojdź do miejsca z okrągłym urządzeniem w ścianie. Jak ulał pasuje do niego znaleziony przedmiot, a do tego wspomniane przejście po jego użyciu zostało oświetlone, więc można iść. Skieruj się w lewo, natkniesz się na żarłocznego zwierza – aby go ominąć, musisz w odpowiednim momencie przeturlać się pod nim (gdy pożera czarnego nietoperza). Po drodze uważaj, krew spływająca ze szkieletu jest toksyczna, więc nie stykaj się z nią zbyt często. W następnej grocie znajduje się siedlisko olbrzymiego pająka, znajdziesz tam pistolet (zaplątany w liany przy suficie) i raczej próbuj iść w ślady jego ostatniego właściciela, usiłującego zastrzelić pajęczaka. Obok jest następne przejście, hałasowanie tam grozi lawiną. Wykorzystaj to, strzel w stronę kamieni i wycofaj się czym prędzej. Gdy wrócisz, zauważysz, że spadające głazy utorowały Ci drogę. Teraz gdy znajdziesz się na końcu, musisz ułożyć znaki tak, aby wciśnięte były tylko te zewnętrzne, wtedy otworzą się drzwi.

ETAP 3 – KAMIENIOŁOMY II

Do czerwonego zwierzątka wystarczy raz strzelić, aby ustąpiło Ci drogi. Na następnej planszy (po zwierzątku) postrzelaj kilka razy w powietrze, przestraszona roślina (chyba nie lubiąca zbytnio hałasu) zacznie uciekać. Postaraj się doprowadzić ją do macek wielkiego węża, wtedy strzel w nią kucając. Opary, które wydostały się z rośliny, zneutralizują Twego wroga. Skręć przy wodospadzie, a spotkasz skorupiaka. Jedynym sposobem jego ominięcia jest skok nad nim (ale proponuję za blisko nie podchodzić). Dalej natkniesz się na olbrzymiego zielonego węża, prawdopodobnie też jest mięsożerny, więc najpierw potraktuj go strzałem z broni, następnie szybko przebiegnij obok niego. Idź w lewo (uważaj pod nogi), zamknij właz w ziemi używając „klawiatury" z boku. Aby uruchomić windę musisz połączyć ze sobą kable, tak aby wszystkie lampki były zapalone (odpowiednio: pierwszy na górze z pierwszym na dole, drugi z drugim i trzeci z trzecim). Pamiętaj, że ścieżki nie mogą się stykać.

ETAP 4 – SEKCJA PODSTAWOWA

Windą dostaniesz się na niższą kondygnację, skieruj się w prawo, pozbądź się robotów (można je też ominąć przebiegając) i uruchom następną windę. Uważaj na miny, a przy walce z cyborgami często używaj tarczy (Alt). Następna winda, teraz w prawo,









a przy DRUGIM rozgałęzieniu (na końcu) skręć – powinieneś znaleźć się pomiędzy dwiema lewitującymi kulami. Teraz w prawo, za teleportem (możesz go użyć, „falujące ściany" zregenerują energię), ucisz urządzenie alarmowe i prześlizgnij się przez urządzenie z laserami (jak zwykle turlając się). Na końcu korytarza czeka następna zagadka – musisz otworzyć drzwi używając kombinacji kresek (pierwsze powinny być ułożone), czyli od lewej: III, –, IIII. Trochę to trudno wytłumaczyć, ale spojrzyj na screen obok, a wszystko się wyjaśni. Za drzwiami będzie osłona. Nie jest za bardzo funkcjonalna, łatwo ją oszukać obracając się na boki. Obok znajdziesz też znak na ścianie (obok drzwi i osłony), drugi znak będzie na lewo (warto go zanotować). Wróć do osłony i podążaj w prawo, omiń pierwsze rozwidlenie (przy trzech robotach) i dalej cały czas w prawo. Po drodze znajdziesz jeszcze jeden znak (ostatni). Robot na samym końcu jest raczej odporny na twe strzały (ale Ty na jego nie!), więc spróbuj unikając ognistych kul wpisać kod do urządzenia na ścianie (chodzi tu oczywiście o znaki, które napotkałeś po drodze – wpisz je w kolejności 2, 3, 1). Uruchomi się teleport, użyj go. Znajdziesz się w niezłych opałach, gdyż grupka robotów bardzo chce Cię zabić – na szczęście regenerację masz pod ręką, więc bez trudu powinieneś je pokonać. Teraz idź w prawo, po drodze skorzystaj z „klawiatury". Kiedy dotrzesz do teleportu na końcu korytarza, użyj go. Teraz warto się pospieszyć; spenetruj podłogę, znajdziesz tam kartę i wracaj zanim Twój bohater wyzionie ducha (opary trującego gazu). Cofnij się do zamkniętych drzwi, uruchomi je znaleziona karta. Skieruj się w prawo i przesuń wajchę, aby wyłączyć piec i wróć z powrotem do pomieszczenia, gdzie uprzednio był zielony gaz. Użyj po drodze „klawiatury" i jeżeli potrzebujesz – teleportu (regeneracja). Potem cały czas w prawo, za trzema cyborgami są jeszcze dwa (groźniejsze) – rozwal jednego, a następnego przeskocz. Pojawisz się w dziwnym pomieszczeniu ze swym odbiciem lustrzanym strzelającym w Ciebie. Aby je pokonać, musisz trafić najpierw w kulę, tak aby Twój przeciwnik stał się czerwony, teraz celuj prosto w niego. Gdy go pokonasz (chwilowo, jak się okaże), uciekaj cały czas w











prawo – winda na końcu zawiezie Cię na powierzchnię.

ETAP 5 – W MIEŚCIE

Wyjdź za zbiornik z wodą (tak abyś był na następnej planszy) i strzel w spróchniałą konstrukcję – narobiłeś trochę zniszczeń, ale możesz sobie teraz trochę ponurkować i zregenerować się (uważaj na zapas powietrza). Gdy wrócisz z powrotem na powierzchnię, idź w prawo, aż dojdziesz do miejsca gdzie łączą się cztery drogi. Uzbrojony wóz (na prawo) łatwo unicestwić zwabiając go na wspomniane rozdroże (nie pojedzie dalej). Teraz na górę, przestaw wajchę (do góry) i wracaj na skrzyżowanie (po drodze możesz spotkać swego prześladowcę, któremu uciekniesz skokami). Idź na dół, przy otwartych drzwiach w budynku (regeneracja) skieruj się znów na dół. Kieruj się cały czas w tym samym kierunku, aż będziesz mógł skręcić w górę. Skręć – będzie tam wajcha, kawałek mapy (nie jest ona kompletna, ale jako tako można rozeznać się w swym położeniu) i regeneracja. Powinieneś wyjść przy palących się beczkach. Idź w prawo, a przy następnym skrzyżowaniu w lewo – tu będzie następna wajcha. Wróć do ostatniego skrzyżowania i skręć teraz w prawo, znajdziesz następny kawałek mapy. Teraz w prawo, przetocz się kanałem, a przy rozdrożu w dół, znajdziesz następną wajchę (przy psach). Wróć do ostatniego skrzyżowania i teraz w górę – będzie tam wajcha. Idź go góry (za klubem, przy wejściu znajdziesz kod – ten przyda się później), gdzie możesz wstąpić na koncert, potem w lewo, aż na ścianie zobaczysz ostatnią wajchę. Cofnij się w prawo, przy rozdrożu znów w prawo aż do przejścia obok palących się beczek. Wejdź w nie. Za mapą przy skrzyżowaniu skieruj się w dół, a znajdziesz urządzenie, które otworzy końcowe drzwi. Jeśli wajchy dobrze przełączyłeś (czyli go góry), to wszystkie części koła będą żółte. Wpisz kod (ten z klubu) i czym prędzej udaj się za drzwi.

ETAP 6 – RZEKA I MORZE

Na szczęście skarpa nie była za wielka i pozostałeś przy życiu. Wskocz do wody i popłyń w prawo. Ooo, wodospad, dla Ciebie to drobnostka. Za wodospadem też niestety nie wydostaniesz się na brzeg, więc może warto by spenetrować toń wodną. Pod wodą są dwie jaskinie, obok pierwszej (na dół) znajdziesz swą broń. Druga grota prowadzi do wejścia do doku. Użyj pistoletu do rozwalenia beczek (jeden strzał i ucieknij do wody, aby uchronić się przed wybuchem). Drzwi staną otworem.

ETAP & – W DOKU

Wejdź do magazynu i skieruj się w lewo. Nic się nie stanie jak podsłuchasz rozmowę, ale nie zatrzymuj się na długo. Idź dalej w lewo aż do zielonego teleportu. Dostaniesz się na górną kondygnację, na końcu prawego rusztowania będzie stała duża maszyna; kilka strzałów powinno pozbawić ją funkcjonalności. Na górze nic więcej nie ma, więc nie marnuj czasu i wracaj na dół. Nadal powinieneś kontynuować wędrówkę w lewą stronę, po drodze zwracając uwagę na to, co masz pod nogami – znajdziesz dziwny przedmiot. Może by tak oddać zgubę jej właścicielom (w końcu ryzykujesz tylko życiem ;). W tym celu musisz dotrzeć do skrzyżowania (czyli nadal w lewo), a gdy do niego dojdziesz, wtedy w prawo. Przy statku kosmicznym możesz zwrócić (?!) przedmiot, ale uważaj aby nie odebrano Twoich intencji inaczej niż tego oczekujesz – wtedy możesz pożegnać się z życiem. Najlepiej więc od razu kucnij, oddaj im urządzenie, a oni to docenią i Cię nie zabiją ;). Nie wsiadaj z nimi do pojazdu, bo skończy się to niezbyt pomyślnie. Trzeba unieszkodliw „skrzydlatego osobnika", który tak często próbował pozbyć się Ciebie. Powinieneś go znaleźć w jednym z pomieszczeń znajdujących się na lewo od skrzyżowania (za czerwonym teleportem). Wejdź tam i od razu skorzystaj z teleportu. Twój prześladowca pójdzie Twoim śladem, ale chyba nie będzie się dobrze czuł w otoczeniu wody – tym lepiej dla Ciebie. Popłyń w lewo i wróć teleportem na główną kondygnację. Dalej już na pewno powinieneś poradzić sobie sam.

Baron Jack oraz
Mariusz „Otton" Otto









4 GET IT

Specjalne hasła:
OFFTIMER – wyłączenie czasu
KEEPTIME – włączenie czasu
SKIPBORD – Przeskakiwanie poziomów po naciśnięciu [J]
INFINITY – [R] zwiększa liczbę kontynuacji
SHOWPASS – wyświetlanie passwordu do aktualnego poziomu
OVALTINE – włączenie wszystkich powyższych cheatów.
Kody:
001. WIMP
002. GEARHED
003. BONEBOY
004. FREEZE
005. LEVITATE
006. BLUELITE
007. BABYHEAD
008. HOLDITIN
009. FILLHOL
010. HERMAN
011. WOOKIE
012. GONE
013. SNARKO
014. LEADBALL
015. HOGTOOTH
016. DORITO
017. WRITERS
018. BRIKBLD
019. MRBACKUP
020. FISHPOPS
021. KABOOM
022. TESTFALL
023. FISHHEAD
024. CLIMBIT
025. RANMA
026. GUMBALL
027. OUTPOOL
028. WIDGET
029. ASIWAS
030. GREENBOY
031. ICEDISK
032. SHUFBUF
033. XYLENE
034. INVISTWG
035. SHULTZ
036. TMBG
037. NOWALLS
038. RLFSNRT
039. HOVCUB
040. ZOIDS
041. SNOBOOT
042. GRAVITUP
043. SPYACC
044. UNGAR
045. GOBACK
046. STUCCO
047. PLOP
048. ROBOWRLD
049. CHAINGO
050. ANSI
051. PILETILE
052. GPHRGTS
053. RESAFT
054. EDDINGS
055. BIRDFLY
056. LEMONWAL
057. REGNUKE
058. USAGI
059. BRGBEH
060. FISHGOOP
061. FROP
062. ADDUP
063. CURSES
064. SPAMRAIN
065. SLIMETOE
066. BRIAN
067. YODELGHS
068. DIGDOWN
069. SNORKEL
070. EYEBALL
071. VAMPBLD
072. WILDCARD
073. JUGMONK
074. LICH
075. WEBFLAP
076. BLOOMERS
077. BRKBRAC
078. GRABOID
079. UNVMONST
080. SKULLCRK
081. LITEBULB
082. BOMBAX
083. EARL
084. PENGFRZ
085. BOBDOBBS
086. CRACKPOT
087. SPROKBRN
088. TOOTHPIK
089. WRESPIG
090. RUSTBALL
091. CENTBRK
092. SEESPOT
093. DRAWTYP
094. DRIPFOOL
095. KILLBUG
096. BOMBHOLE
097. GLOPDORK
098. AARGH
099. NOTMUCH
100. DUH

TANGRAM

Kody:
02. 03797
03. 58829
04. 73159
05. 88530
06. 22585
07. 64383
08. 50037
09. 85164
10. 07274
11. 37322
12. 25105
13. 70473
14. 83524
15. 85720
16. 71990
17. 15683
18. 24759
19. 10439
20. 14278
21. 95912
22. 58819
23. 58890
24. 85239
25. 72851
26. 47530
27. 46574
28. 81152
29. 72493
30. 81093
31. 51522
32. 58875
33. 59092
34. 74665
35. 36388
36. 39793
37. 43456
38. 51499
39. 63588
40. 47672
41. 54796
42. 96296
43. 50897
44. 71231
45. 98488
46. 40965
47. 70834
48. 46121
49. 31089
50. 27277
51. 08439
52. 38599
53. 18171
54. 96018
55. 55315
56. 48539
57. 34714
58. 91998
59. 29935
60. 02675
61. 47089
62. 18554
63. 02353
64. 27901
65. 92505
66. 87880
67. 44828
68. 80294
69. 56847
70. 47274
71. 74219
72. 31429
73. 46658
74. 43247
75. 05111
76. 35359
77. 61230
78. 54066
79. 26317
80. 91281
81. 87792
82. 11164
83. 34047
84. 70917
85. 40282
86. 73172
87. 84157
88. 74230
89. 00016
90. 75232
91. 73834
92. 22120
93. 57837
94. 14711
95. 94330
96. 83879
97. 67725
98. 73777
99. 67882
100. 93996
101. 06764
102. 59524
103. 68744
104. 82543
105. 69198
106. 36627
107. 31909
108. 36959
109. 30712
110. 71511
111. 32222
112. 53870
113. 99460
114. 73185
115. 97271
116. 07464
117. 95544
118. 03695
119. 15647
120. 43330
121. 26824
122. 45888
123. 75267
124. 63651
125. 54485
126. 46857
127. 75327
128. 96721
129. 87963
130. 64846
131. 69235
132. 88936
133. 70104
134. 69871
135. 84165
136. 41160
137. 92632
138. 62261
139. 89064
140. 38862
141. 95862
142. 95850
143. 75176
144. 10622
145. 88831
146. 01849
147. 68389
148. 27645
149. 44059
150. 73412
151. 58439
152. 52147
153. 60754
154. 78328
155. 24249
156. 26266
157. 31021
158. 45039
159. 96112
160. 78319
161. 70768
162. 16398
163. 45576
164. 87270
165. 27781
166. 47137
167. 52193
168. 96195
169. 96438
170. 25105
171. 59006
172. 32809
173. 77032
174. 79354
175. 92292
176. 55475
177. 45759
178. 69535
179. 25274
180. 79164
181. 01657
182. 19019
183. 38497
184. 96446
185. 02971
186. 15894
187. 00442
188. 18380
189. 12666
190. 90828
191. 53026
192. 79822
193. 81648
194. 16247
195. 61426
196. 93278
197. 00006
198. 26004
199. 75258
200. 95039"

TINY SKWEEK

Kody:
001. GASIANDA
002. GROIDEKN
003. NEBRACRUC
004. RESTUSHA
005. ENTRLACO
006. BOTCREPA
007. OCTOANVA
008. COADSUPP
009. RAWBSKIT
010. TANGVILI
011. DENAJOIN
012. VAMBTHEA
013. UNPASUBO
014. LANDPAPY
015. PREPPAND
016. NIFESAILO
017. BROCINDI
018. BUSKPULI
019. LOGIMARA
020. OCTOGLAB
021. TRISEMES
022. CONVJEHO
023. RENDCLIN
024. NEGAPOLY
025. PETRACCE
026. SPONENCR
027. LAZYHOMI
028. HENDOUTH
029. PAPYEPIP
030. COCKSTUM
031. ETHIGANG
032. INLADONC
033. INTEASSA
034. MASTWOOD
035. ABROINST
036. BACKBANA
037. ECLOWHIP
038. GROIIMPO
039. CUBACUBA
040. DECLDROL
041. SIMPUNDE
042. UNHUSCHO
043. LEGAMURA
044. ANIMCATE
090. BADIVELL
091. PATIBEEF
092. TITASAUC
093. PUPIUNPR
094. MASTERUP
095. QUARFELD
096. GRIFSIDE
097, WHITUNNI
098. DOWNINSU
099. UNLIISOP

TITAN

Wpisz 41509 jako hasło, by zyskać nieskończoną liczbę żyć.
Przed rozpoczęciem poziomu 4. wpisz DANNY, by przeskoczyć od razu do 80.
Kody:
1. J4JMKR
2. HBHCHC
3. 4492LI
5. 2401TO
6. 01LO38
7. 04KJOB
8. 198075
9. OVR70
10. H67JR1
11. 04JBR8
12. RDL89G
13. B8JLJ4
14. DNBE08
15. TMV281
16. LO9U3H
17. 9JHTQN
18. UKUTB8
19. 01HFJO
20. 1R7DCG
21. V30906
22. 4P4192
23. 40RSHP
24. E4DBQP
25. LFPOBO
26. 1H9615
27. MOBOPV
28. B9HH22
29. RN4RH9
30. BG6W61
31. 1W1440
32. 044080
33. E396V3
34. 740330
35. 2L41H1
36. SGOWOO
37. 48H093
38. FU5HJ9
39. OGU9PI
40. 294JBH
41. B608S0
42. P810B9
43. KWOHME
44. HC6YS8
45. 90OPNO
47. OOBI1O
48. HOO1OK
49. 1S4LOF
50. D80N6D
51. 3010LH
52. K47OMT
53. 09UPW9
54. OVE032
55. L29RHL
56. 6ORROR
57. H95LHT
60. 9LQHVU
61. HC932F
62. 117938
63. 6048HG
64. 4F039H
65. VOMO5V
66. CO1FHT
67. OS4500
68. 2U4BO5
69. CF6B71
70. 88H102
71. H844C3
72. OO5HOR
73. NOTON8
74. OD8V01
75. AH3HD8
76. TIDDI2
77. 43L6TV
78. 8HH0H3
79. 1I1S78
80. OIP4GO

Listy

JA W SPRAWIE FORMALNEJ

• Hiresowi padł w boju Bardzo Ważny Twardziel (niech spoczywa w pokoju). W związku z tym Tomek prosi wszystkich, którzy zgłosili się do współpracy z ACS, by wysłali mu email na adres: tomek@conecta.com.pl.

• Zniknął Jabcok. Ale nie z powodu protestów Czytelników – po prostu autor nie wytrzymuje żelaznych deadline'ów ACS. Kiedy/jeśli znajdę jego następcę (bardziej punktualnego), Jabcok powróci na nasze łamy. Chyba że z ankiet wyniknie, że go nie chcecie, ale to już inna para kaloszy...

WASZYM ZDANIEM...

Scena zajmuje zbyt dużo miejsca. Podziwiam tych zdolnych chłopaków, ale są zamknięci, a raczej sami się zamknęli w getcie, organizują party dla siebie i oceniają samych siebie. Przecież mogliby stworzyć jakąś gierkę i wykazać się w niej supergrafiką i muzyką. Natomiast ich próżność zakrawa na kpinę. Co do zmniejszenia działu scenowego, to już zapadła decyzja: będzie strona na numer (nie licząc raportów z imprez). Nie uważam, że scena zajmuje zbyt wiele miejsca w ACS, ale po prostu w dziale użytkowym panuje totalny ścisk. Na naszą propozycję współpracy odpowiedziało ponad 50 (!) osób, każda chce coś opisać, przetestować, rozpocząć nową Szkółkę... Gdy zostaną podliczone ankiety i okaże się, że dział scenowy cieszy się dużą popularnością Czytelników, zwiększymy jego objętość.

Jeśli zaś chodzi o zamknięcie w getcie i „sztukę dla sztuki", to chyba nie rozumiesz istoty sceny (ja sam jej do końca nie rozumiem :). Cały romantyzm w tym, by pół roku ślęczeć nad produkcją, za którą dostaje się „jedynie" oklaski na partyplace. Dla mnie scenowcy mogą nawet założyć sektę, byle tworzyli nadal te wspaniałe produkcje, którymi można potem delektować się w domowym zaciszu :). Jeśli chodzi o próżność... Cóż, leży w ludzkiej naturze. Natomiast nie wytykam takich rzeczy komuś, kto z Amigą potrafi zrobić o wiele więcej niż ja...

Nie podoba mi się również zimna wojna z Magazynem Amiga. To chyba przespałeś ostatnie kilka miesięcy, to bowiem odeszło już w zapomnienie. Spotkaliśmy się z p. Markiem Pampuchem na neutralnym gruncie (tzn. w Kolonii na targach Computer '97). Ponieważ różnice programowe obu pism okazały się nie do przeskoczenia ("piszemy prawdę, całą prawdę i tylko prawdę" kontra „czasem trzeba to i owo przemilczeć, by nie rozbijać środowiska amigowców"), postanowiliśmy zastosować politykę grubej kreski i nie wchodzenia sobie nawzajem na odciski. Teraz zastanawiam się czy p. Marek wiedząc o rychłym okresowym osłabieniu Magazynu Amiga (zmiana wydawcy) nie zawarł z nami rozejmu z wyrachowania, by w tym niebezpiecznym dla pisma okresie nie narażać się na uderzenia z naszej strony. Jeśli tak było – chylę czoło przed panem Markiem (szczerze, to nie ironia) – doskonałe zagranie.

Szkoda miejsca na opisy gier z epoki komputerów 8-bitowych. Masz na myśli RETRO? Zwiększenie liczby opisów starszych gier wynikło z posuchy na rynku gier, która w drugim i trzecim kwartale roku dotyka wszystkie platformy. Nie wszystkim to się spodobało, nam też nie, dlatego powstał dział Praca W Toku, w którym opisujemy przedpremierowe, demonstracyjne wersje gier. Oczywiście raz na jakiś czas jakieś Retro „wpadnie" (to dla tych, którzy Amigi kupili niedawno), ale będzie go o wiele mniej.

Jeszcze jeden list. Na początek uwaga na temat... wstępniaka z ACS 3/98: *Rafał Belke krytykuje jak tylko może pecety. Na końcu wymienia jednak „wspaniałe" gry z... pecetów. Sorry, ale czegoś tu nie rozumiem, no bo jak na badziewny komputer, jakim jest PC, wychodzą tak wspaniałe gry?* Hmm, pokrętna logika. Po pierwsze nie „krytykuję jak mogę", w tym wypadku w ogóle nie krytykuję pecetów. Poza tym gier nigdy dosyć – nawet jeśli ukaże się sto strzelanin, ludzie kupią sto pierwszą. Natomiast program narzędziowy wykonujący np. menu, potrzebny jest JEDEN i jeśli ktoś się do niego przywiąże, długo nie chce go zmienić. Lecimy dalej:

Wątpię, by Vulcan odniósł sukces na rynku PC, jak sugerował RB. W końcu na klona jest masa hitów. Niczego takiego nie sugerowałem. A rynek PC jest tak pojemny, że można zdoić trochę kaski nie odnosząc sukcesu. Np. wydać Monopoly, zapakować w ładne pudełko i jakaś liczba ludzi z miejsca to kupi. Pomysł z Monopolem jest już co prawda wykorzystany (serio! Widziałem niedawno komercyjne wydanie na PC), ale zawsze można przenieść Chińczyka, Warcaby... Nie przekreślajmy także od razu możliwości Vulcanu na stworzenie superhitu, choć na to rzeczywiście są małe szanse bez potężnego zaplecza finansowego.

Jeśli chodzi o Artsoft, to wątpię, aby choć 10% z wymienionej listy ujrzało światło dzienne. Wipeout na ECS? Dziwię się, że Rafał B. w to wierzy! Właśnie nie za bardzo chciało mi się wierzyć, co wyraziłem we wspomnianym newsie – czytaj uważniej. Od grupy Artsoft otrzymałem odpowiedź, że Wipeouta na A500 można zrobić. Będzie tylko potrzebny silniejszy procesor, a grafika gry będzie bardzo uproszczona. Mam nadzieję, że wkrótce ujrzę grywalne demo.

JABCOK – co to ma być? Robienie ACS na Macach nie upoważnia was do opisywania gier na ten sprzęt! Rozumiem, że chcecie czymś zapełnić miejsce, ale gry z Maka? Wasi czytelnicy gotowi jeszcze zmienić sprzęt! Ta rubryka ma właśnie pokazać, że NIE TRZEBA ZMIENIAĆ SPRZĘTU, by pograć w znane gry!!! Poza tym ACS nie jest składany na Macach. Kwestię JABCOKA, jak wspomniałem wyżej, rozwiąże ankieta.

POCZCIE UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ

Programuję w Amosie i Asemblerze. Mam drobny problem w Asemblerze Asm-One. Dyrektywa IncLink „" w żaden sposób nie chce zadziałać, co mnie cholernie wkurza. Podajcie mi prosty przykład prawidłowego użycia tej dyrektywy. Zaznaczam, że mam książkę A. Doligalskiego „Asm-One", i przykład tam podany nie działa. Na to pytanie odpowie Maciek Matyka: Asm-One nie obsługuje dyrektywy IncLink. Adam Doligalski prawdopodobnie przy opisie tej funkcji opierał się na zmodyfikowanej wersji Asm-One'a – Trash'MOne, która bez problemu obsługuje IncLink. Masz więc dwa wyjścia – albo skorzystać z Trash'MOne'a, albo zasemblować program, zapisać plik.exe i zlinkować wszystko bezpośrednio do niego.

Mam A600. Kiedy włączam komputer, wyskakuje mi requester z komunikatem „iprefs 37.8 Program failed..." i dwa przyciski:, Suspend i Reboot. Co mam robić? Proponuję przegrać z systemowej dyskietki z Workbenchem rozkaz iprefs do katalogu C partycji systemowej twardziela (powinien już tam być, po prostu przegraj go jeszcze raz kasując stary). Uszkodzenie komendy iprefs mogło nastąpić w wyniku inwazji wirusa, dlatego radzę też odpalić np. VirusZ i sprawdzić wszystkie pliki na twardzielu.

Co to jest ENV:? Jest to logiczne urządzenie environment (środowisko), gdzie przechowywane są preferencje (ustawienia) programów oraz samego Workbencha. Odpalana przy każdym starcie systemu Startup-sequence zawiera komendy utworzenia w Ramdysku katalogu ENV (i ENV/sys), przypisania (Assign) nazwy ENV: do właśnie utworzonego katalogu RAM:ENV oraz przegrania wszystkich danych z urządzenia logicznego ENVARC:, które fizycznie jest katalogiem Sys:Prefs/ENV-Archive. Brzmi to zawile, ale dość wiedzieć, ze po wgraniu Workbencha w ramdysku znajduje się katalog ENV:, gdzie są wszystkie ustawienia. Jeśli próbujesz wgrać Workbench bez sekwencji startowej (np. pisząc w CLI LoadWB), ten stara się znaleźć ENV: i swoje ustawienia (wyświetla requester). Jeśli mu się nie udaje, ekran WB zostaje wgrany z ustawieniami domyślnymi (Hires, cztery kolory). Podobnie zachowują się programy przechowujące swoje ustawienia w ENV:.

W ACS 1/98 pouczyliście mnie jak stworzyć plik tekstowy za pomocą Memacs. Zrobiłem to wszystko, ale gdy klikam na tekst, wyświetla się tylko komunikat. Po wybraniu INFORMATION z menu WB okazuje się, że to plik wykonywalny. Co robić? Po prostu plik tekstowy stworzony Memacsem nie ma ikony i jest błędnie rozpoznawany przez Workbench jako narzędzie (Tool). Trzeba mu dorobić ikonę. W tym celu odpalasz program IconEdit z katalogu TOOLS partycji systemowej. Możesz teraz wgrać dowolną ikonę (opcja OPEN z menu PROJECT), jeśli upatrzyłeś sobie jakąś na Twój tekst. Albo pozostawić paskudną, domyślną ikonę wyświetloną w oknie tego programu. Wejdź teraz do menu TYPE i wybierz PROJECT. Z menu PROJECT wybierz SAVE AS. Za pomocą requestera znajdź swój plik tekstowy, wybierz go i kliknij na SAVE. Od tej pory Twój tekst ma ikonę. Wyświetl ją na blacie WB, kliknij na nią raz i wybierz INFORMATION z menu ICONS Workbencha (lub wciśnij [prawa Amiga + I]). Ukaże się okno z wizerunkiem Twojej ikony. W pole DEFAULT TOOL wpisz Sys:Utilities/More i wciśnij [Enter]. Wybierz opcję SAVE. Od teraz dwuklik na Twoim tekście wyświetli go za pomocą programu More. Oczywiście jeśli używasz innej przeglądarki tekstów, wpisz jej nazwę z pełną ścieżką. Nie jest to najciekawszy sposób dorabiania ikon, ale taki mi przyszedł do głowy przy oparciu się o systemowe narzędzia (nie wiem, jakie inne programy masz). Ja najczęściej dorabiam ikony komendą AddIcon Opusa.

Czy można nagrać na twardziela gry na niedosowych dyskach? W celach archiwizacyjnych polecam DMS albo jakiegoś pakera używającego bibliotek XPK. Obraz dysku zostaje zarchiwizowany do postaci pliku. Można go przechowywać na twardym, ale żeby użyć tych danych, trzeba dokonać dekompresji na dyskietkę.

Jeśli chodzi o instalację gier NDOS na HD tak, by działały, polecam instalery, które sukcesywnie zamieszczamy na coverCD. Uwaga jednak – zwykle tak zainstalowane gry wymagają 4-8 MB RAM (ponieważ obrazy dysków ładowane są do pamięci).

Czy MagicWB i NewIcons spełniają tę samą rolę? Tak – upiększają blat WB poprzez zmianę standardowych ikon na własne. Tylko każdy z tych pakiecików robi to na swój sposób.

Rafał Belke

Scena w Internecie cz. 5

Dziś nieco krócej, ale nie mniej ciekawie. Miesiąc temu (hmm) pisałem, że w następnej części będzie więcej informacji nt. stron WWW polskich grup. W takim razie, jakże mogłoby być inaczej?

Na początek małe sprostowanie. Do części 3. wkradł się mały chochlik, bowiem właściwy adres grupy Balance to oczywiście http://hem.passagen.se/excelblc/. Przepraszam za tę pomyłkę, winowajca zostanie surowo ukarany ;).

Dzisiaj mamy mały jubileusz, tj. 5. odcinek naszego cyklu! Gdzie te szampany? ;) (w CGS panuje inny zwyczaj – stawia jubilat – przyp. RB :) Z tej okazji od następnego odcinka Scena w Internecie ulegnie małej zmianie, co widać zresztą już dziś. Jedna strona w ACS, ale tyle samo ciekawych informacji. Być może będzie mniej linków (jak np. dzisiaj), ale będę starał się odpowiednio streszczać. Koniec tych formalności. Online!

MYSTIC

Dane: 9
Grafika: 9
Aktualność: 9
Autor: P242/Mystic
http://sobieski.ml.org/joker

Mystic – grupa-legenda. Nadal funkcjonuje, jednak już nie tak prężnie, jak niegdyś. Tym milej zostałem zaskoczony ich stroną w sieci. Naprawdę jest co oglądać. Site postawiony stosunkowo niedawno, bo 12 maja 1998 roku, prezentuje sobą wysoki poziom. Ale od początku. Nowości, galeria prac świetnych scenowych grafików (Gunman, Jamsam, Madd, Mistral, Mustafa, Rendall, Dzordan) z możliwością zobaczenia ich pełnoekranowych wersji, skład grupy, wszystkie produkcje (oczywiście gotowe do ściągnięcia – każde sygnowane osobnym clipem pochodzącym z danej prezentacji) i linki do innych podstron to tylko część z oferowanych informacji dotyczących grupy Mystic. Oprócz tego mamy dział Sound, gdzie znajdziemy obszerne biblioteczki modułów takich sław, jak Geezer, Moby, Sixtus i XTD, adresy (email) kontaktowe z teamem, a także skok poświęcony zdjęciom paru osób z grupy. Do dużych plusów należy zaliczyć (oprócz wielu utrzymanych w klimacie Mystica brushy i logosów) fakt, iż strona postawiona jest na bardzo szybkim serwerze. Wchodziłem tam bowiem o różnych porach dnia i nocy, a transfer prawie się nie zmieniał. Jest to bardzo miłe, że autor strony dba także o zasobność portfeli amigowców, którzy mogą dzięki temu zaoszczędzić kilka impulsów ;). Oprócz tego znajdziemy tutaj informacje nt. nowej płytki poświęconej amigowcom – Scene Explorer 2 (opis w ACS 5/98 – przyp. RB), a także zapowiedź muzycznego krążka Extenda!

Mam nadzieję, że ta strona jest początkiem wielkiego powrotu na demo-scenę Mystica i sądzę, że gdyby w przyszłości ich wszystkie nowe produkcje były wykonane chociaż po części na tak wysokim poziomie – byliby na prawdę WIELCY. Warto tam zajrzeć!

INSOMNIA

http://www.kki.net.pl/~insomnia/

Następny site występuje w tym dziale gościnnie, bowiem grupa ta zasadniczo już na scenie nie biwakuje. Zajmuje się natomiast tworzeniem gier dla Amigi. Jak zresztą napisał RB w newsach (ACS 4/98), obecnie pracują nad grą role-playing, do której poszukują grafików wszelkiej specjalności, scenarzystów i oczywiście koderów. Insomnia, bo o niej tutaj mowa, to trzy ambitne osoby wierzące w Amigę. Nie wiem, czy ma sens ocenianie oprawy graficznej site'a, bowiem wydaje mi się, że najważniejsze jest jej przesłanie, a co za tym idzie, chęć stworzenia porządnej gry dla Przyjaciółki. Ze strony możemy ściągnąć sobie kilka screenshotów z ich ostatniego projektu, napisać do osób reprezentujących Insomnię, dowiedzieć się o członkach tej formacji kilku informacji (chyba zacznę pisać wiersze B-), zajrzeć na kilka polecanych przez autora stron WWW. Skromnie, aczkolwiek rzeczowo. Zachęcam zatem wszystkie talenty, zainteresowane stworzeniem czegoś dla naszego komputera, o wpisanie w browserze adresu Insomni. Nie zamieszczam ocen z wiadomych przyczyn.

I to właściwie już koniec. Przepraszam za zmiany, o których pisałem wcześniej, jednak nie jest to całkowicie uzależnione ode mnie (buachachacha! - demoniczny rechot naczelnego ;))... Być może tak będzie lepiej, bowiem zmusi mnie to do zamieszczania więcej konkretów w zmniejszonej nieco objętości komentarzy. I tym optymistycznym akcentem zapraszam do następnego odcinka naszej serii.

Bartosz Mediger
afi@usa.net







se twierdził, że potrzebne są zmiany, ale „obecna rozpoznawalność plików i katalogów" musi zostać zachowana. Zgodnie z tym, co twierdzą oficjele z Amiga Inc., w docelowej wersji OS spodziewać się możemy zachowanego systemu datatype'ów oraz ARexxa. Z drobiazgów zapowiadany jest także „powrót" alertu Guru Meditation. Za maksymę docelowego systemu operacyjnego Amiga OS 5.0 przyjęto podczas International Amiga Toronto Show '98 stwierdzenie, że „żadna ilość farby położona na 15 letniego Chevrolette'a nie zrobi z niego Ferrari", co dobitnie zapowiada spore zmiany. (TF)

Eyelight nie pęka!

Krótko po oficjalnym ogłoszeniu planów Amiga Inc. firma Eyelight, autorzy pakietu Tornado 3D, zalana została setkami maili z pytaniami czy w obliczu niejasnej przyszłości obecnych modeli Amigi zrezygnują z tworzenia nowych wersji swojego produktu flagowego oraz dostosowywania go do wymogów procesorów PowerPC. Odpowiedź jednego z przedstawicieli firmy była równie klarowna (w przeciwieństwie do wszelkich objaśnień Amiga Inc.) co optymistyczna. Stwierdził on bowiem, że ze względu na nadspodziewanie dobrą sprzedaż pakietu oraz na poświęcenie należne Amidze, Eyelight nie zamierza zaprzestać rozwoju Tornado 3D dla tego komputera. Firma nie widzi bowiem żadnego problemu w ciągłym ulepszaniu pakietu dla obecnych modeli Amig oraz w przyszłym przekształceniu go w formę odpowiadającą nowej maszynie. Eyelight wychodzi z założenia, że nie ma powodu, żeby nie pozwolić amigowcom pracować na ich komputerach wyposażonych w dobrej jakości, szybkie oprogramowanie już teraz, a nie dopiero za 18 miesięcy. Jednocześnie firma zamierza przygotować się do wypuszczenia Tornado 3D w wersji dla nowej Amigi. (TF)

Tornado 3D 1.75

Jakby na potwierdzenie wcześniejszych zobowiązań firma Eyelight wypuściła najnowszą wersję pakietu Tornado 3D oznaczoną numerem 1.75. Od tej pory Tornado 3D pochwalić się może pełnym supportem dla procesorów PowerPC, a co za tym idzie renderingiem szybszym od sześciu do dziewięciu razy niż na procesorach 060. Wykorzystanie procesora PPC odbywa się nie tylko podczas ostatecznego renderingu sceny, ale także podczas tworzenia preview (nazywa się to interactive rendering i na procesorach 604e tworzony jest w czasie rzeczywistym). Zdecydowanie ulepszono też Metameshing oraz modelowanie obiektów – wg. autorów na niskim i średnim poziomie detali modelowanych obiektów wszystkie operacje

Nowa Amiga

Amiga Inc. udostępniła zdjęcie nowego developerskiego modelu Amigi, wyposażonego zgodnie z tym, co pisaliśmy w poprzednim numerze ACS, w procesor z serii x86 i działającego pod kontrolą systemu Amiga OS 4.0 (przypominamy, że jest to model przejściowy – Amiga nie przesiada się na Intela!). Jeśli to, co widać na ekranie, to rzeczywisty wygląd przyszłego systemu operacyjnego Amigi, to możemy przygotować się na dość futurystyczną przyszłość... (TF)

Phase5 i Haage&Partner

Pozostające od kilku miesięcy w konflikcie dwie wiodące firmy amigowe zdecydowały się zapomnieć o urazach. Ujawnienie planów Amiga Inc. zmierzających do stworzenia zupełnie nowej Amigi (patrz Co Nowego w poprzednim numerze ACS) postawiło obie firmy w dosyć niejasnym położeniu, dlatego też szefostwo Phase5 i Haage&Partner zdecydowało się połączyć siły i nie pozwolić na osłabienie pozycji Amig wzmocnionych kartami z PowerPC, w które obie firmy zainwestowały sporo środków (Phase5 w produkcję kart PPC, a Haage&Partner w oprogramowanie). Obie firmy zamierzają stworzyć zupełnie nowy system ułatwiający komunikację między obecnymi Amigami, a kartami z serii PowerUp. System nie tylko rewolucyjny, ale także w pełni zgodny zarówno z oprogramowaniem Phase5 (biblioteka ppc.library) jak i z WarpOSem. Ponadto wiadomo także, że długofalowe plany obu firm przewidują przygotowanie portu systemu Amiga OS 4.0 (pierwotnie przeznaczonego tylko dla maszyn developerskich działających na procesorach zgodnych z intelowską serią x86) dla Amig wyposażonych w karty PowerPC. Phase5 zapowiada także (pisaliśmy już o tym w ACS) zbudowanie wieloprocesorowego komputera działającego pod kontrolą systemu 3.1 i układów z serii PowerPC. Oprogramowanie dla tej maszyny będzie tworzone przy współpracy z Haage&Partner. Najciekawsze jest jednak to, że we wspólnej informacji prasowej obie firmy wyraziły chęć tworzenia alternatywnej do planowanej przez Amiga Inc. platformy opartej w miarę możliwości na systemie Amiga OS 4.0, a w przyszłości także Amiga OS 5.0, „napędzanej" mocą procesorów PowerPC z serii G4 wspomaganej technologią AltiVec. (TF)

International Amiga Toronto Show '98

Pod koniec maja odbyła się w Toronto kolejna duża amigowa impreza. Wydarzenie – okazuje się – równie ważne, jak targi w Londynie, skoro stawili się na nie wszyscy amigowi oficjele. Było przemówienie Petro Tyschtschenko (bardzo kwieciste i jak zwykle dosyć ogólne) oraz przemówienie Dr. Allana Havemose'a, szefa zespołu developerskiego Amiga Inc., pracującego nad Amigą jeszcze za czasów ś.p. Commodore. Allan Havemose po kilku słowach wstępu zaprosił zebranych do zadawania pytań i... otrzymał ich najprawdopodobniej więcej niż się spodziewał. Z jego odpowiedzi wynikało, że planowana na rok 1999 Amiga występować będzie w postaci zarówno „pecetowej" (czyli dzisiejszej amigowej – obudowa tower), jak i dotychczas znanej nam z modeli low-end – Amigi 1200 (komputer plus klawiatura w jednym). Amiga Inc. planuje także opracowanie laptopa opartego na tej samej technologii. Dowiedzieliśmy się także, że dotychczasowa architektura systemu Amigi zostanie gruntownie przebudowana (choć właściwie należałoby napisać: stworzona od nowa), ale sposobem działania i przyjaznością dla użytkownika żywo przypominać będzie obecny system. Allan Havemose wyjaśnił także wszelkie nieporozumienia wynikłe po ogłoszeniu planów na targach w Londynie. Po raz kolejny zapewniono użytkowników Amigi, że docelowy model NIE będzie oparty na procesorach serii x86 oraz że Amiga Inc. wyraża zdecydowaną chęć współpracy z firmami Phase5 oraz Haage&Partner w celu stworzenia Amigi opartej na procesorach PowerPC, a działającej pod kontrolą systemu Amiga OS 5.0.

Podczas International Amiga Toronto Show '98 udostępniono wreszcie publiczności nieco faktów związanych z programowymi zagadnieniami Amiga OS 5.0. Faktem jest (twierdzono to zgodnie i wyraźnie), że system 5.0 będzie w pełni supportował grafikę 3D za pośrednictwem systemu OpenGL. Obecny będzie także pełny moduł supportujący protokoły sieciowe TCP/IP oraz Firewire. Co równie istotne, podobnie jak dotychczasowe wersje systemu, OS 5.0 będzie dostarczany w postaci zestawu: software plus kości ROM, ale prawdopodobnie zniknie znana nam struktura katalogów (C:, S: Libs: itd.). Allan Havemo-

odbywają się w czasie rzeczywistym. Dodatkowo wprowadzono nowe matematyczne opisy tekstur (m.in. chmury) i zmieniono panel animacyjny, nie tylko zwiększając jego możliwości, ale także ułatwiając obsługę. Pakiet Tornado3D w wersji 1.75 otrzymał nareszcie moduł importujący czcionki w formacie Adobe Type 1 oraz potrafiący dokonywać ich różnorodnych przekształceń (m.in. Bevel) (TF)

„'Mage."

To najnowszy pomysł firmy Eyelight na komputerową grafikę. „'Mage." to pełny pakiet 3D o modułowej budowie umożliwiający łatwe i błyskawiczne modelowanie, animowanie i renderowanie scen na komputerach wyposażonych w procesorach typu RISC. „'Mage." nie jest wbrew pozorom nową nazwą dla Tornado3D, jest natomiast stworzonym na bazie zdobytych podczas tworzenia owego pakietu doświadczeń profesjonalnym pakietem przeznaczonym dla zawodowych grafików i zmierzającym do pełnej niezależności od platformy, na której ma być używany. Wg. twórców, „'Mage." skierowany będzie przede wszystkim do specjalistów z dziedziny grafiki telewizyjnej i do twórców oprawy graficznej gier. Jak zapewniają programiści z Eyelight, powstanie „'Mage." nie oznacza ani zaprzestania rozwoju pakietu Tornado3D, ani opuszczenia Amigi. Co więcej, pierwsze betawersje „'Mage." działają już na Amigach wyposażonych w karty z procesorami PowerPC i według zamierzeń autorów będą współpracowały z nowymi Amigami planowanymi na rok 1999 przez Amiga Inc. „'Mage." tworzone jest przez odrębną od twórców Tornado3D grupę developerską i nie będzie miało z wyżej wspomnianym pakietem nic wspólnego. Pierwsze wersje owego rewelacyjnego produktu planowane są na październik tego roku, a cena promocyjnego pakietu ma nie przekraczać 1300 USD. Obecnie supportowane platformy to:

- Amiga PowerPC ("'Mage." działa w pełni na procesorze PowerPC) plus karta z akceleratorem 3D (obecnie tylko Cybervision 3D, ale zapowiadany jest moduł dla CybervisionPPC jak tylko autorzy otrzymają kartę developerską), 64 MB RAM lub więcej i system 3.0.
- Power Macintosh oraz Silicon Graphics Mips R5000+ (TF)

RC5-64 Challenge

Jak zwykle prezentujemy najnowsze statystyki konkurencji, która powoli przyjmuje się także wśród naszych czytelników oraz aktywnych użytkowników polskiej części amigowego Internetu.

1. Team EvangeLista (Macs Rule! :-) – 53 522 458 bloków
2. Japan FreeBSD Users Group – 25 062 585 bloków
3. Japan Linux Users Group – 21 810 736 bloków
4. Team Warped (OS/2) – 18 422 016 bloków
5. LinuxNET RC5 – 12 748 175 bloków
6. Team Win32 (Windows) – 11 285 629 bloków
7. The Amiga RC5 Team effort – 10 838 629 bloków
8. Czech RC5 Team – 8 233 296 bloków
9. Slashdot.org – 7 838 659 bloków
10. QUALCOMM Incorporated – 6 761 561 bloków

Powoli, bo powoli, ale zawsze: jak to widać ze statystyk, zbliżamy się do zajmującej szóstą pozycję drużyny windowsowej. Do tej pory teamowi amigowemu brakowało ponad 500 tysięcy bloków, teraz zostało już 450 tysięcy. Po raz kolejny zapraszamy zatem wszystkich użytkowników Amig wyposażonych w procesory 68030 lub wyższe do wzięcia udziału w tej zabawie. A może uda się wygrać?... Jednocześnie specjalny apel wystosowujemy do posiadaczy kart PowerPC. To właśnie dzięki Wam możemy przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść...

Tym, którzy „chcieliby, ale boją się", postanowiła pomóc Amiga Promotion Group. Szczegóły znajdziecie na stronie:
http://apg.plukwa.pdi.net (TF+RB)

Nowy serwer AIRI

Organizacja AIRI zmieniła „miejsce zamieszkania" w Internecie. Ich strona WWW znajduje się teraz pod adresem: http://www.airi.org.pl, a jeśli ktoś chciałby ściągnąć sobie nie zarejestrowane wersje programów rozprowadzanych przez AIRI, niech zajrzy na serwer: ftp://ftp.airi.org.pl/airi/. (RB)

Wiem, że nic nie wiem 2!

Dałem ciała: w poprzednim ACS informowałem o powstaniu polskiej encyklopedii w Internecie, ale nie podałem jej adresu! Naprawiam błąd: WIEM można znaleźć na stronie www.encyklopedia.pl. (RB)

CED 4.15

Ekipa remontowa CEDa nie próżnuje. Kolejny patch powiększający numer wersji o jedną setną usprawnia m.in.: scrollowanie tekstu, zapamiętywanie ścieżek dostępu (teraz CED stosuje nazwę urządzenia, np. DH1:, zamiast nazwy partycji, np. Teksty), działanie CEDa pod systemem 2.04, pracę z ARexxem oraz odszukiwanie pliku z podręczną pomocą. Dystrybucją patchy do CEDa zajmuje się m.in. Eureka. (RB)

NA COVER CD

Yet Another YAM

AirMail? Voodoo?!? Nigdy! Dla mnie liczy się tylko YAM. Zapraszam do zapoznania się z jego nową wersją.

YAM 1.3 był od pewnego czasu najpopularniejszym amigowym programem do obsługi poczty elektronicznej. Nic dziwnego – mailer ten rzadko kiedy sprawiał problemy, był łatwy w użyciu i konfigurowalny. Pan Marcel Beck wykonał kawał dobrej roboty, ale nie spoczął na laurach. Właśnie przygotowuje nową wersję (2.0) swego dzieła, której czwarte wydanie testowe (z 16 kwietnia br.) mam Wam zaszczyt przedstawić.

POCZĄTKI

Po uruchomieniu program wita nas nieco inaczej niż dawniej. W oknie widzimy dwie listy. W lewej mieszczą się nazwy dostępnych kartotek z mailami:

- Odebrane – tu ląduje świeża korespondencja;
- Do wysłania – trafia do niej każdy nowo napisany mail;
- Wysłane – bez komentarza...
- Usunięte – do niej wędrują wszystkie listy zaraz po usunięciu; naprawdę kasowane są one dopiero przy wyjściu z programu.

Tylko cztery kartoteki? Ależ skąd! Możemy ich mieć znacznie więcej. Bo przecież nie będziemy trzymali wszystkich wysłanych maili w jednej kartotece! Wyobrażacie sobie ten nieporządek? Tak właśnie było w YAMie 1.3. YAM 2.0 nareszcie pozwala na stworzenie oddzielnych folderów dla wysłanej poczty – a nie tylko dla otrzymanej. Kolejność kartotek w liście nie jest już stała, jak w wersji 1.3, i da się ją bez problemu zmienić. Podoba mi się również, że YAM podświetla nazwy kartotek, w których znajdują się nie przeczytane maile. Ułatwia to przeglądanie korespondencji.

Prawa lista w oknie pokazuje nam zawartość wybranej kartoteki. Sami możemy ustalić, o czym ma nas poinformować YAM. Standardowo są to: nadawca i temat maila, data jego wysłania/otrzymania oraz rozmiar listu w bajtach. Tak jak w wersji 1.3 pojawia się też obrazek wskazujący stan maila (nowy, przeczytany, wysłany itp.) – nowością jest możliwość zmiany tych symboli na inne.

Listy mogą być sortowane według informacji o nich dostępnych. Sposób sortowania symbolizuje mały trójkąt przy nazwie kolumny. Jeśli jest np. przy Date, listy sortowane są według daty ich nadania - od najnowszych do najstarszych. Odwracamy tę kolejność kliknięciem na nagłówku kolumny. Klikając zaś na innej kolumnie, wybieramy sortowanie według nowego kryterium. Za pomocą myszki zmienia się też szerokość poszczególnych kolumn. A to wszystko dzięki nowej klasie MUI o nazwie NListviews.

Najbardziej zaskakującym elementem głównego okna są przyciski – niby nic nadzwyczajnego, ale... tak, są one w postaci graficznej! Mało tego, wybór obrazków należy tylko i wyłącznie do nas! Razem z YAMem otrzymujemy np. zestaw symboli w stylu NewIcons. Możemy też zupełnie zrezygnować z grafiki, zadowalając się samymi napisami.

CZYTAMY...

Przeglądanie maili za pomocą YAMa 2.0 mogę bez wątpienia nazwać czystą przyjemnością. Wyświetlarka programu została nieco przebudowana. Nagłówek każdego maila pojawia się w wydzielonym polu okna i obok podstawowych informacji potrafi on wyświetlić nawet zdjęcie nadawcy (patrz dalej – książka adresowa)! Bez korzystania z żadnych nakładek typu PowerSnap można zaznaczyć fragment listu i skopiować go do schowka.

Dwuklik naszej wspaniałej myszki zyskał duże znaczenie. Wystarczy kliknąć np. na „monkey@kki.net.pl", aby dodać mój adres do książki adresowej lub napisać do mnie ciekawy mail :-). Kliknięcie na adresach http i ftp spowoduje uruchomienie wybranego browsera WWW. Użycie zaś lewego przycisku na załącznikach do maila - wyświetli je! Moim zdaniem rewelacja.

Pojawiły się nowe operacje do przeprowadzania na mailach. Bounce wysyła do kogoś otrzymany przez nas list bez zmiany adresu nadawcy. Mamy NARESZCIE możliwość usunięcia z maila załączników! Bardzo brakowało mi tej opcji w YAMie 1.3, ponieważ i tak wszystkie załączniki zapisywałem na dysk oddzielnie...

...I PISZEMY

Równie miłą i wciągającą :) czynnością jest pisanie maila w wewnętrznym edytorze YAMa. Można co prawda skorzystać z zewnętrznego programu, ale po co? Edytor YAMa wyposażony jest w graficzny toolbar z funkcjami do obsługi schowka i zmiany stylu tekstu (wytłuszczania, podkreślania itp.). Wszystkie skróty klawiszowe są w pełni konfigurowalne – nic nie stoi na przeszkodzie, aby zasymulować w ten sposób CEDa. Edytor posiada słownik dłuższych zwrotów, których często używamy (ang. glossary), jak też może współpracować z zewnętrznym korektorem pisowni (typu AlphaSpell).

W YAMie 1.3 mogliśmy ustalić sygnaturę, czyli nasz podpis wstawiany na końcu maila. W „dwójce" możemy mieć aż trzy dowolne sygnatury! Nowa wersja pozwala nam dodatkowo wybrać stałe formułki listów: powitanie i pozdrowienie. Dla bardziej wymagających też coś się znajdzie – stwórzcie swój własny zestaw powiedzeń, złotych myśli i aforyzmów, z których YAM losowo wybierze jeden i umieści go w mailu. Prawda że piękne? :-)

Wstawienie pliku tekstowego do listu to już tylko kwestia „zrzucenia go" na appikonkę YAMa. Podobnie jest z dowolnymi załącznikami. A propos: przy ustalaniu załączników mamy udostępnioną genialną funkcję Pack&Add. Jak ona działa? Wybieramy kilka plików. Są one następnie archiwizowane programem LHA. Powstałe archiwum YAM dołącza do maila!

Przed wysłaniem maila wypadałoby go jednak zaadresować. Sięgamy do książki adresowej, która obecnie przechowuje znacznie więcej informacji. Już nie tylko sam adres e-mail, ale i adres strony domowej, adres zamieszkania, zdjęcie (!) osoby, a nawet jej datę urodzin, o której program nam przypomni.

Często chcemy odpowiedzieć na czyjś list – używamy więc funkcji Reply. Możemy wówczas umieścić obok cytatów maila swoje komentarze. YAM 1.3 dodawał do odpowiedzi małe wprowadzenie (w stylu „Odpowiedź na list"). YAM 2.0 umieszcza też odpowiednie zakończenie. Ich treść ustalamy samodzielnie – i to w dwóch wersjach do wyboru!

ZARZĄDZANIE MAILAMI

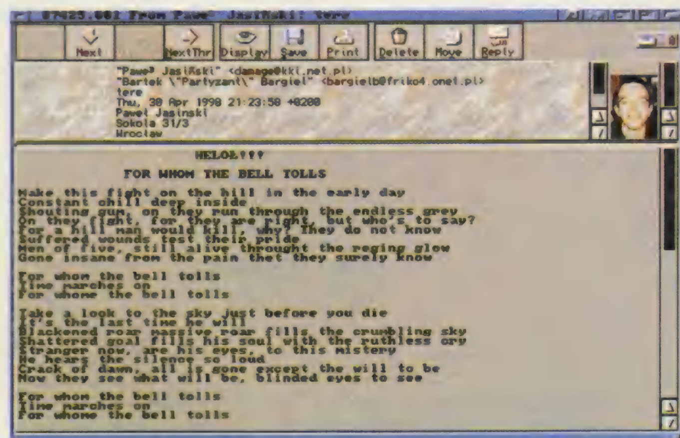
Przy większej ilości poczty każdy użytkownik może się nieco zagubić. Ale nie z YAMem! Ma on kilka rozwiązań, które ułatwią nam wszystkim życie.

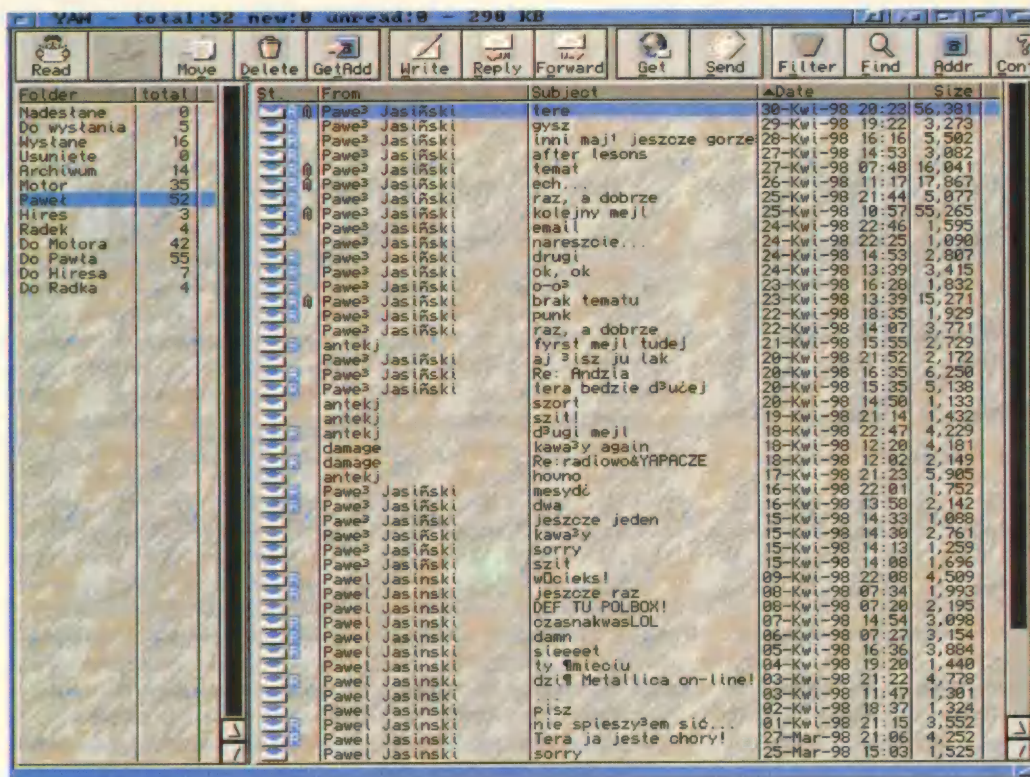
Świetnym pomysłem jest nowa funkcja – „Find". Jak się domyślacie, pozwala ona na poszukiwanie jakiegoś słowa wśród maili w wyznaczonej kartotece. Można przeszukiwać zarówno treść listów, jak i tylko ich nagłówki, tematy, nadawców czy odbiorców...

Przenosić pliki pomiędzy folderami możemy na kilka sposobów. Najwygodniejszy to oczywiście metoda drag'n'drop. Zaznaczamy maile i przeciągamy je myszką na nazwę docelowej kartoteki. Drugim sposobem jest wybranie funkcji Move z toolbaru lub menu. Trzecia metoda może nam zaś posłużyć do rozmaitych celów - mowa o filtrach.

Filtry służą do wykonywania określonych czynności na wybranych mailach – np. usuwania wszystkich maili, których temat to YAM. Albo przenoszenia wszystkich listów od Bartka Bargiela do folderu Bartek. Zastosowań jest tysiące. Ja dla przykładu używam filtra, który listy wysłane pewnym osobom przenosi do specjalnego folderu – a nie do kartoteki Wysłane.

Autor zadbał o osoby myślące oszczędnie. Wszystkie lub tylko niektóre kartoteki mogą być kompresowane dowolnym pakerem XPK. Jeżeli nawet to nam nie wystarcza – możemy skorzystać z opcji automatycznego kasowania maili po określonym czasie. Nie trzeba się już więcej obawiać o prywatność naszej korespondencji – przed wścibskim rodzeństwem ochroni





ją zabezpieczenie hasłem...

PGP SUPPORTED!

Kolejną gratką YAMa jest obsługa najpopularniejszego standardu kodowania danych w Internecie – Pretty Good Privacy. Jeśli tylko mamy zainstalowany sam program PGP, YAM będzie z nim bez przeszkód współpracował. Co to oznacza?

Każdy mail zakodowany PGP, jakiego otrzymamy, zostanie automatycznie rozszyfrowany. Możemy sprawdzić autentyczność maila poprzez kontrolę sygnatury PGP. Jeśli autor listu dołączył do niego swój klucz publiczny, YAM potrafi wydobyć go z maila i dodać do naszej kolekcji (czyli tzw. keyringu).

Podobnie w drugą stronę – YAM umożliwia szyfrowanie wysyłanych listów. Klucz publiczny adresata ustalamy w książce adresowej. Potem wystarczy kliknięcie, aby PGP zakodowało list właśnie tym kluczem. Wszystko w mgnieniu oka – bez żadnego wysiłku z naszej strony!

SIEĆ

YAM 1.3 nie miał problemów we współpracy z siecią. Nowa wersja również ich nie sprawia, co więcej: przynosi parę usprawnień.

Odbieranie maili z konta może wyglądać zupełnie inaczej niż dotychczas. Program potrafi wyświetlić zawartość skrzynki przed jej ściągnięciem! W pojawiającym się oknie widzimy wówczas listę wszystkich maili na koncie – do nas należy decyzja, które z nich chcemy ściągnąć, a które usunąć. Umożliwia to skasowanie zbędnych maili jeszcze przed ich odebraniem! Najlepiej uaktywnić tę opcję dla listów o dużych rozmiarach – pozwalają na to preferencje programu.

Gdy już zdecydujemy się na odbiór poczty, ujrzymy kolejne okno – różniące się nieco od tego z wersji 1.3. Nowy YAM wyświetla czas do zakończenia transferu i jego średnią wartość w cps. Tak samo dzieje się podczas wysyłania maili.

MULTIYAM DO LAMUSA...

Wyobraź sobie taką sytuację: na Twoim komputerze zainstalowałeś YAMa 1.3. Korzysta z niego pięć osób, a każda z nich ma trzy oddzielne konta e-mail do codziennego sprawdzenia. Makabra!

Ale nie z nową wersją! YAM 2.0 pozwala na zdefiniowanie dowolnej liczby użytkowników programu, którzy będą w posiadaniu oddzielnej konfiguracji programu i oddzielnej książki adresowej. Nie będzie również problemu z trzema kontami pocztowymi. Dla YAMa to pestka! Program potrafi sprawdzać po kolei do 15 kont e-mail przy jednym połączeniu. To spora liczba i raczej mało jest osób posiadających więcej skrzynek...:-). Każde konto da się zdeaktywować i nie będzie ono wówczas sprawdzane. Jeśli nas najdzie na to ochota, do dyspozycji mamy funkcję Check single account. Z pełnej listy zdefiniowanych kont wystarczy wybrać to jedno, a YAM natychmiast się z nim połączy.

POLACY NIE GĘSI!

Jednego jestem pewien. Nawet jeśli powyższe zmiany nie przekonały Was do nowego YAMa, TA innowacja sprawi, że zrobicie wszystko, aby go zdobyć. Nasze prośby zostały wysłuchane... YAM 2.0 zapewnia konwersję polskich znaków w standardzie ISO-8859-2 (Latin2) na AmigaPL i vice versa.

Nareszcie możecie zapomnieć o skryptach YAMsendmail i YAMgetmail, których pewnie używaliście w YAMie 1.3. Nareszcie ujrzycie w mailach od kolegów-pecetowców piękne, kształtne ogonki! Nareszcie oni ujrzą je w Waszych mailach! Cieszę się razem w Wami...:-)

NARZEKAMY...

Właściwie to nie powinienem pastwić się nad YAMem 2.0 beta – w końcu to jeszcze wersja testowa i nie wszystkie funkcje muszą działać poprawnie. Lepiej jednak Was ostrzec – odradzam używanie „separatorów" w liście kartotek (poziomych kresek dzielących listę folderów na kilka części) – wyglądają ładnie, ale powodują wśród nich totalny bałagan po ponownym uruchomieniu YAMa. Na ponowne uporządkowanie poczty straciłem dwie godziny. Radzę zresztą wszystkim użytkownikom YAMa 1.3, aby przed instalacja „dwójki" stworzyli kopię bezpieczeństwa dawnego katalogu z pocztą. Ostrożności nigdy za wiele...

FINAŁ

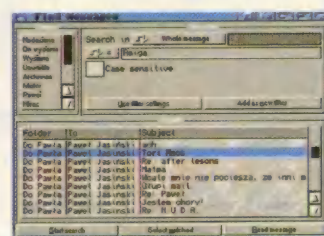
Obecnie nie widzę żadnej alternatywy dla YAMa 2.0. Program stanowi wzór nie tylko dla mailerów amigowych, ale i pecetowych!!! Wcale nie przesadzam – takiego komfortu pracy nie zapewnił mi jeszcze żaden program na żadnej platformie. Jak na wersję beta program jest całkiem stabilny i „pada" rzadko. A to wszystko możecie mieć całkowicie za friko – YAM jest programem Freeware i ma takim pozostać do końca. Miejmy nadzieję, że Marcel Beck już wkrótce obdarzy nas pełną, w 100% sprawną wersję nowego YAMa. Jest na co czekać!

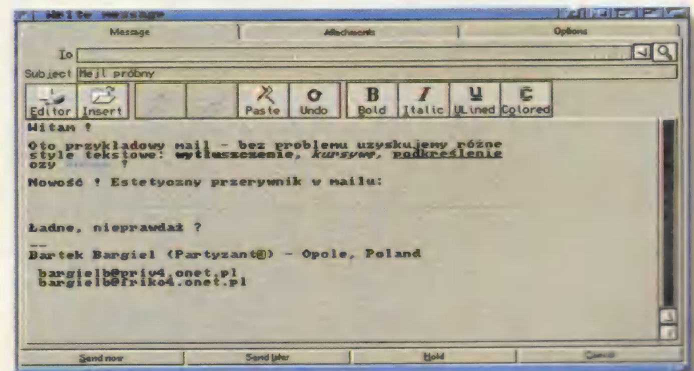
Bartek Bargiel (Partyzant®)
monkey@kki.net.pl

PS. Najnowszą wersję YAMa 2.0 znajdziecie na naszym coverCD oraz na stronach:

http://www.yam.ch/ (szwajcarski serwer) lub

http://apg.plukwa.pdi.net/mirrors/yam/ (polski mirror, bardzo szybki!)







NA COVER CD

Voyager NG - nowa odsłona

Nareszcie! Po niemal pół roku oczekiwania pojawiła się nowa, publiczna wersja wyśmienitego browsera WWW – Voyagera NG. Choć jej numer to 2.95, pod żadnym pozorem nie określiłbym wprowadzonych zmian jako kosmetyczne. Oliver Wagner, autor programu, nie tylko stworzył od nowa część kodu, ale i dodał nowe rozwiązania. Jakie? Dowiecie się niebawem :-).

VOYAGER - ZNÓW PIONIEREM

Najpierw obsługa ramek, później transakcje SSL – Voyager od dawna narzuca kierunek rozwoju amigowych browserów. W najnowszej wersji pojawił się kolejny trudny orzech do zgryzienia dla konkurencji. A jest nim usprawniona i działająca bezbłędnie obsługa protokołu HTTP/1.1. Dzięki temu możliwe jest:

- zdecydowanie szybsze przesyłanie dokumentów przez sieć;
- „parkowanie" i wznawianie połączeń
- chunkowany transfer – przeglądarka nie musi czekać na otrzymanie całego dokumentu, wyświetla go dynamicznie, w miarę napływu danych.

Z protokołu HTTP/1.1 powinni być też zadowoleni masochiści ściągający na Tepsie pliki z serwerów FTP. Czy zdarzyło Wam się czekać kilkanaście sekund na zmianę katalogu? Ach, te przestarzałe przeglądarki :-)! Nowy Voyager ma coś dla Was – stałe połączenia FTP, utrzymywane cały czas – aż do momentu nawiązania kontaktu z innym serwerem. Jest to niesamowite rozwiązanie, na dowód czego przeprowadziłem mały test. Połączyłem się z serwerem ftp://ftp.amiga.com.pl/pub/vapor, po czym zajrzałem do katalogu voyager. Pod IBrowsem zmiana katalogu trwała 14 sekund. Pod Voyagerem – 5 sekund. No comments...

Podobnie jak jajogłowi z Omnipresence w IBrowsie 2.0, Wagner zaimplementował w nowym V-NG blitowanie obrazków z i do Fast-RAMu. Co to oznacza? Koniec bariery 2 MB pamięci Chip! Wszyscy użytkownicy Amig bez kart graficznych mogą odetchnąć z ulgą, bo te wstrętne, 256-kolorowe obrazki będą w razie potrzeby przechowywane w pamięci Fast.

Z drobnych ciekawostek:

- rozbudowano opcję drukowania (współpraca z TurboPrintem!);
- dodano możliwość przeszukiwania strony;
- usunięto niemal wszystkie błędy, które występowały jeszcze w wersji beta 2.92v – a zwłaszcza problemy z animacjami GIF.

CACHE - DWIE STRONY MEDALU

Tak jak praktycznie wszystkie przeglądarki, Voyager tworzy cache – czyli bufor dyskowy, w którym przechowuje odwiedzane strony WWW. Obsługa bufora w nowej wersji również została przepisana i – jak określił to ktoś na liście dyskusyjnej – „new cache is a big fuck up!". Niestety, muszę się z tym zgodzić.

Uruchamiamy Voyagera, program przegląda cały bufor – bagatela, 256 katalogów! Ciarki mnie przechodzą, jak słyszę, co się dzieje z moim twardym dyskiem. Ale to mało – wyświetlanie zawartości cache'u trwa kilkakrotnie dłużej niż dotychczas! Autor nie ustrzegł się też kilku innych, drobnych, ale dokuczliwych błędów...

Cóż, nie jestem Oliverem Wagnerem :-) – być może zmiany były konieczne, aby wprowadzić nowe, bardzo ciekawe ulepszenie, które fenomenalnie ułatwia pracę z browserem. Zaczątki pomysłu pojawiły się już w wersji 2.92: przy wpisywaniu adresu URL Voyager sam dodawał przedrostek „http://„ jeżeli go pominęliśmy.

W nowej wersji jest jeszcze lepiej! Program porównuje wpisywany adres z zawartością bufora – i jeśli znajdzie pasujący, natychmiast go uzupełnia. Odwiedziłeś niedawno stronę Microsoftu? Masz ochotę na więcej?!? Wystarczy wpisać www.mic, aby uzyskać http://www.microsoft.com (już nie masz gdzie wchodzić, Partyzancie, tylko na stronę Microsoftu? – przyp. RB). Niby drobiazg, a jaki przydatny...

CZEGO MI (NAM?) BRAKUJE

O JavaScript i HTML 4.0 nie będę pisał, ponieważ jest to chyba oczywiste (chyba że ktoś preferuje AWeba :). Jestem natomiast wściekły, że Voyager nie obsługuje <bgsound>, czyli odgrywania dźwięku w tle po wejściu na stronę. IBrowse ma tę funkcję już od dawna, a przy tym spisuje się doskonale, wykorzystując do odtwarzania sampli systemowe datatype'y. A może by tak Voyager, panie Wagner?!?

Brakuje mi też – jako Polakowi – konwersji polskich ogonków z internetowego standardu ISO-8859-2 na nasz AmigaPL. Myślę nawet o przeprowadzeniu jakiejś akcji, nakłaniającej autora V-NG do pomyślenia o nas. Więcej informacji na końcu artykułu.

PERSPEKTYWY

Co nas czeka? Już niedługo – tak twierdzi autor – pojawi się wersja beta z interpreterem JavaScript, o czym Was na pewno poinformujemy. Wagner ma też zamiar poprawić wszystkie bugi aktualnej wersji – łącznie z obsługą bufora, mam nadzieję... Uwieńczeniem jego pracy ma zaś być wersja 3.0, na którą oczekuję z niecierpliwością.

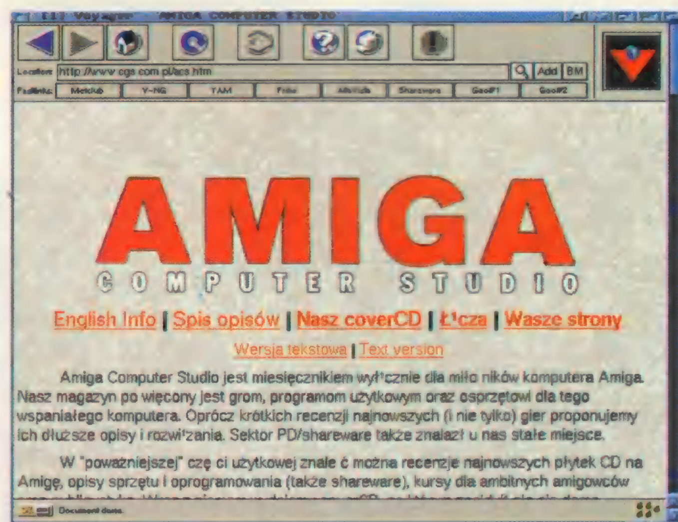
A na razie pozostaje mi tylko polecić Wam wersję 2.95. Voyager jest naprawdę przyjemny w obsłudze, stosunkowo szybki, a przede wszystkim stabilny. Jeśli macie Amigę o rozsądnej konfiguracji (030 + 8 MB FAST to minimum!) i tolerujecie MUI – wybór jest tylko jeden. Tym bardziej, że nadal jest to program shareware. Ja już zbieram pieniążki na rejestrację :-)...

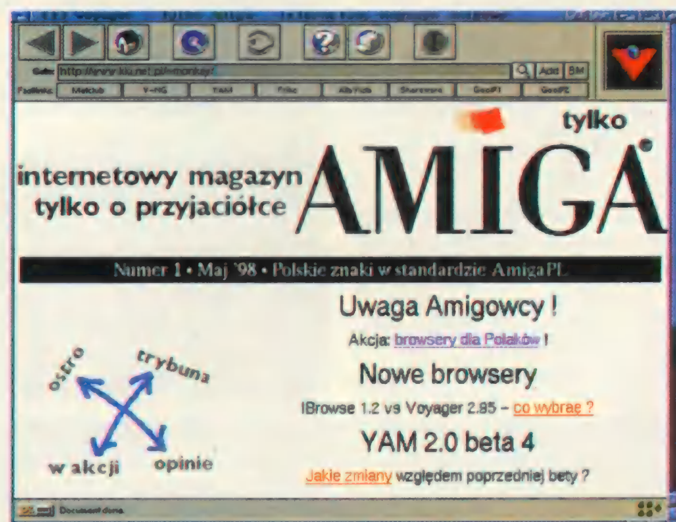
Bartek Bargiel (Partyzant«)
monkey@kki.net.pl

PS. Zapraszam do wzięcia udziału w akcji Browsery dla Polaków magazynu Tylko Amiga: http://www.kki.net.pl/~monkey

PS2. Najnowsza wersja Voyagera znajduje się na naszym coverCD, ale jeśli ktoś chce ściągnąć ją z sieci, niech wjedzie na: ftp://ftp.amiga.com.pl/pub/vapor/voyager/

Punkt rejestracyjny: http://amiga.com.pl/vapor/ (koszt: 40 zł).





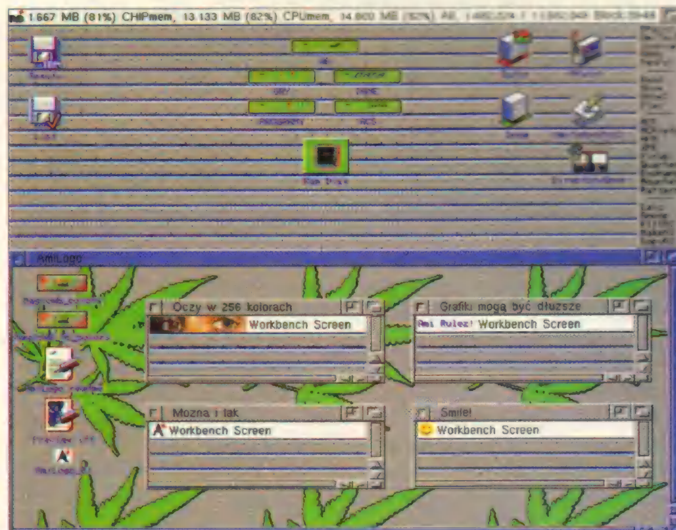
AmiLogo



Nie, nie napiszę o amigowym porcie języka Logo, tylko o małej drobinie, która jakiś czas temu upiększyła mój Workbench.

W zasadzie nie ma o czym pisać. AmiLogo umieszcza mały piktogram na belce tytułowej Workbencha. Plik wykonywalny zajmuje niecałe 1,5 KB, a instalacja polega na skopiowaniu go (wraz z wybraną ikoną) do szuflady WBStartup. Piktogram jest pobierany z wizerunku ikony towarzyszącej programowi (a więc zmiana obrazka sprowadza się do podmiany ikonki).

Autor dołączył kilka przykładowych ikon-grafik, jednak są one w palecie MagicWB, której nie używam, więc musiałem je przekolorować. A skoro już zacząłem się bawić, stworzyłem kilka własnych piktogramów. To proste – ładujesz gotową ikonkę do dowolnego edytora ikon, zmazujesz piktogram i rysujesz swój. Możesz wydłużyć ikonę w poziomie (nie musi być kwadratowa), jednak bez przesady, bo na belce WB są zwykle wyświetlane ważne informacje. Jeśli ktoś otwiera WB w większej liczbie kolorów, może to wykorzystać. Przykładem wycięte ze zdjęcia oczy (made by PPaint & Iconian). Jeśli mamy inne tło belki WB, zmieniamy białe tło ikony; jeśli nasza belka jest grubsza lub cieńsza niż 15 pikseli (taką ma autor i takie przygotował ikony), przycinamy lub wydłużany ikonę w pionie. A właśnie - warto dodać, że mając belkę o standardowej grubości 10 pikseli mamy bardzo ograniczone pole popisu – po prostu jest za mało miejsca na narysowanie czegoś wyraźnego. Dlatego AmiLogo polecam tym, którzy odpalają Workbencha w wysokich rozdzielczościach i zrezygnowali z ośmiopunktowych czcionek ekranowych na rzecz jedenastek, piętnastek i większych (a właśnie od rozmiaru czcionki zależy grubość belki tytułowej).



Amilogo nie sprawia kłopotu – tkwi sobie w rogu, po naciśnięciu nań myszą ukazuje drugi piktogram pobrany z ikony (obrazek „selected"). Jedyną niedogodnością związaną z tym programem jest to, że przy zmianie rozdzielczości czy liczby kolorów WB, Intuition traktuje logo jako otwarte na WB okno i nie może zamknąć ekranu. Ale – jak często grzebiemy w parametrach Workbencha?

AmiLogo to program public domain. Jego autorem jest Polak, Paweł Pijanowski. Wymagania niestety nie zostały podane.

Rafał Belke

ClickClose



Od dawna mam trójprzyciskową myszkę i od dawna (choć niezbyt intensywnie :) szukałem programu, który pozwalałby na wykorzystanie trzeciego klawisza na ekranie Workbencha.

Powinienem się przesiąść na Opusa 5.0, ale nie jest to program tani, poczekam na jakąś promocję :). Dopiero niedawno wygrzebałem z Aminetu program ClickClose. W zależności, na co klikam środkowym klawiszem, Workbench różnie reaguje. Oto lista przypadków.

Akcje aktywne dla okien szuflad (z ikonami), jak i dla okien dowolnych programów otwartych na blacie WB:

- kliknięcie MMB raz na wnętrze okna (ale nie na ikonę) wysuwa je na wierzch (clicktofront);
- klik na gadżecie zmiany wielkości okna (zoom) powoduje umieszczenie okienka w centrum ekranu;
- klik MMB na blacie WB jest równoznaczny z kliknięciem lewym przyciskiem dezaktywacja aktywnego (niebieskiego) okna.

Akcje aktywne tylko dla okien z ikonami, wyświetlających zawartości szuflad:

- klik na ikonie szuflady powoduje otwarcie jej okna z jednoczesnym zamknięciem okna nadrzędnego (bardzo przydatne – buszując po katalogach nie zostawiamy za sobą fury otwartych okien);
- klik MMB na gadżecie zamknięcia okna powoduje akcję odwrotną: okno danej szuflady się zamyka, a otwiera się nadrzędne;
- klik na depth gadżet okna powoduje uporządkowanie ikon (a przynajmniej powinien według autora – u mnie to nie działa);
- klik na belkę z nazwą okna ponownie odczytuje jego zawartość (też u mnie nie działa, ale może u kogoś...);
- dwuklik MMB na wnętrze okna (ale nie na ikonę) zamyka wszystkie znajdujące się na blacie okna szuflad, oprócz klikniętej (czyli szybkie porządki). Dwuklik na blacie WB powoduje zamknięcie wszystkich okien szuflad.

Akcje aktywne dla ekranów:

- klik MMB na belce ekranu innego niż WB powoduje jego zaznaczenie. Teraz klikanie środkowym klawiszem na depth gadget (prawy górny róg) ekranu przełącza między zaznaczonym ekranem a Workbenchem, nawet jeśli otwartych jest więcej screenów (bardzo przydatne gdy mamy otwarte „trzysta" ekranów, a chwilowo chcemy przełączać się tylko między jednym z nich a Workbenchem bez potrzeby „wachlowania" resztą). Oczywiście klikanie lewym przyciskiem na depth gadget nadal powoduje normalne przełączanie wszystkich ekranów.
- klik w lewym górnym rogu ekranu innego niż WB zaznacza go w identyczny sposób jak wyżej, z jednoczesnym powrotem na screen WB.

Jak widać, jeden, mały (21 KB) program jest w stanie naprawdę wiele zdziałać. Oczywiście musiałem wyłączyć w MCP przypisanie środkowemu klawiszowi funkcji clicktofront, ale coldreset po naciśnięciu trzech przycisków pozostał i się z CC nie gryzie.

ClickClose to program freeware, jego autorem jest Niemiec, Walter Weber-Gross. Program wymaga Kickstartu 2.1.

Rafał Belke

FastRAD



W ACS 5/97, w artykule o wirtualnych dyskietkach, Franckey przedstawił wady systemowego urządzenia RAD: – niedymaniczne zarządzanie pamięcią oraz zabieranie CHIP RAM. FastRAD pozwala pozbyć się tego drugiego mankamentu.

Łatka jest rozkazem CLI. Najwygodniej wpisać ją do sekwencji startowej, ponieważ musi być odpalona zanim RAD: zostanie stworzony. Oto składnia:

```
FastRAD NAME/A/M,KILL/S,
PRI/N
```

NAME to symbol urządzenia (zwykle po prostu RAD:). Użycie switcha KILL powoduje, że nasz RAD nie przeżyje resetu. Parametru PRI najlepiej nie ruszać, chyba że wie się dokładnie, co się robi. Jest to priorytet tagu, który pilnuje po resecie, żeby wycinek pamięci, w którym znajduje się nasz RAD:, nie został naruszony. Zwykle wartość domyślna się sprawdza.

Po takim przygotowaniu nasz RAD nie zabiera nam pamięci CHIP – można z niego zabootować system po resecie komputera.

FastRAD jest freeware, jego autorem jest Szwed, Torbjorn Anderson. Program wymaga Kickstartu 3.0.

Rafał Belke

PowerPC Corner

Czyli kolejna porcja stuffu dla nowych procesorów Amigi.

WARPUP-WARPOS 3

Od niedawna cieszyć możemy nasze procesory PowerPC najnowszą wersją opisywanego już w poprzednim kąciku PPC systemu przygotowanego przez firmę Haage&Partner. WarpOS, a co za tym idzie także biblioteka powerpc.library w wersji 12, udoskonalony został o kilkanaście dodatkowych komend, a część obecnych już w poprzedniej wersji została gruntownie przepisana, umożliwiając ich szybsze działanie. Dodatkowo WarpOS przystosowany został do współpracy z kartą BlizzardPPC z procesorem PPC 603e z zegarem o dowolnej częstotliwości. Nowością jest także umożliwienie uruchamiania programów napisanych „pod” WarpOSa nawet w przypadku, gdy aktywne jest oprogramowanie Phase5 (biblioteka ppc.library). WarpOS wykrywszy obecność aktywnej biblioteki Phase5 potrafi ją zdezaktywować, a następnie usunąć z pamięci. Jak na razie system nie potrafi poradzić sobie z aktywnymi programami działającymi pod kontrolą biblioteki Phase5 – trzeba je pozamykać przed wyrzuceniem biblioteki z pamięci (ale i tak to krok w przód – nie trzeba już resetować Amigi!).

W tym miejscy powinienem napisać, że cieszę się z postępów w udoskonalaniu systemu WarpOS i zbliżaniu go do jak najwyższego poziomu przystępności dla użytkownika. Zamiast tego napiszę, że cieszę się z faktu istnienia dużych szans na to, że zamiast WarpOSa 4 zobaczymy wkrótce zupełnie nowy system integrujący procesor PowerPC z resztą systemu Amigi. I to w dodatku system stworzony przez współpracujące (!!) ze sobą firmy Phase5 i Haage& Partner. Jeśli jeszcze nie zaglądaliście do newsów, zróbcie to natychmiast... (TF)

FRODOPPC

Doczekaliśmy się!!! Nareszcie wszyscy fanatycy i wielbiciele świetnego Commodore 64 będą mogli napawać się wspaniałymi grami z tamtych czasów w ich pełnej krasie. Wszystko to dzięki temu, że kapryśny Christian Bauer zdecydował się na stworzenie powerowej wersji swojego świetnego emulatora C64 – Frodo. Frodo jest najbardziej zaawansowanym emulatorem tej maszynki dla Amigi i jakością oraz wszechstronnością emulacji bije na głowę wszystkie inne dostępne programy. Dzięki Frodo dostępna staje się emulacja takich efektów jak sprite'y na ramce, FLI czy programowanie procesora stacji dysków. Największą jednak jego wadą jest szybkość. Do tej pory Frodo przy ustawieniu maksymalnej wierności emulacji osiągał na procesorze 060 nie więcej niż 40% szybkości Commodore 64. Wersja dla procesorów PowerPC na procesorze 604e taktowanych zegarem 200 MHz osiąga średnio ok. 200-250%, a przy włączeniu najbardziej procesorochłonnych elementów emulacji i tak jest od C64 szybsza (ok. 100-110% nominalnej prędkości).

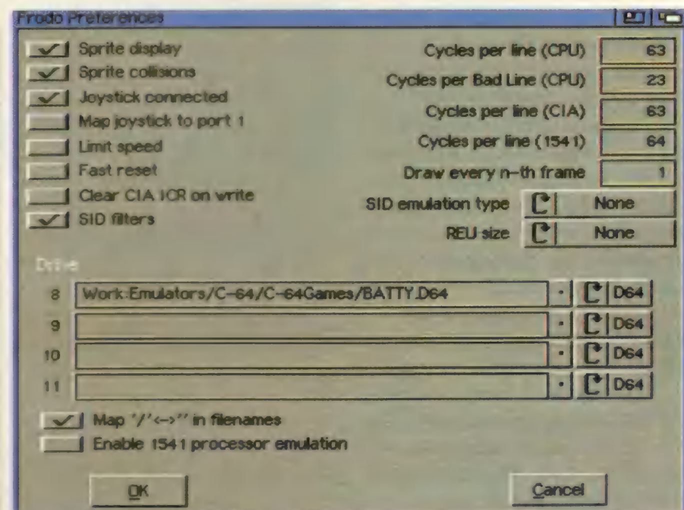
Tu mała dygresja od RB w ramach akcji „oświata dla początkujących”: ktoś może się zdziwić, dlaczego potrzeba aż Powera, by z rozsądną prędkością emulować ośmiobitowy komputerek? Cała „tajemnica” leży w wieloprocesorowej architekturze. C64, tak jak Amiga czy konsole do gier, oprócz procesora głównego wyposażony jest w zestaw specjalizowanych koprocesorów wspomagających CPU m.in. w generowaniu grafiki i dźwięku. Wieloprocesorowe systemy są o wiele trudniejsze w emulacji niż np. Mac czy pecet, gdzie większość roboty odwala jeden układ. Swoją drogą, skoro do szybkiej emulacji C64 potrzeba PPC, to jaki procesor byłby w stanie rozsądnie zaemulować A1200? Jeśli jakiś pecetowiec krzyczy, że ma w domu emulator Amigi, zapytaj go, ile procent prędkości zwykłej A500 wyciąga jego P200... Ok, oddaję głos Hiresowi...

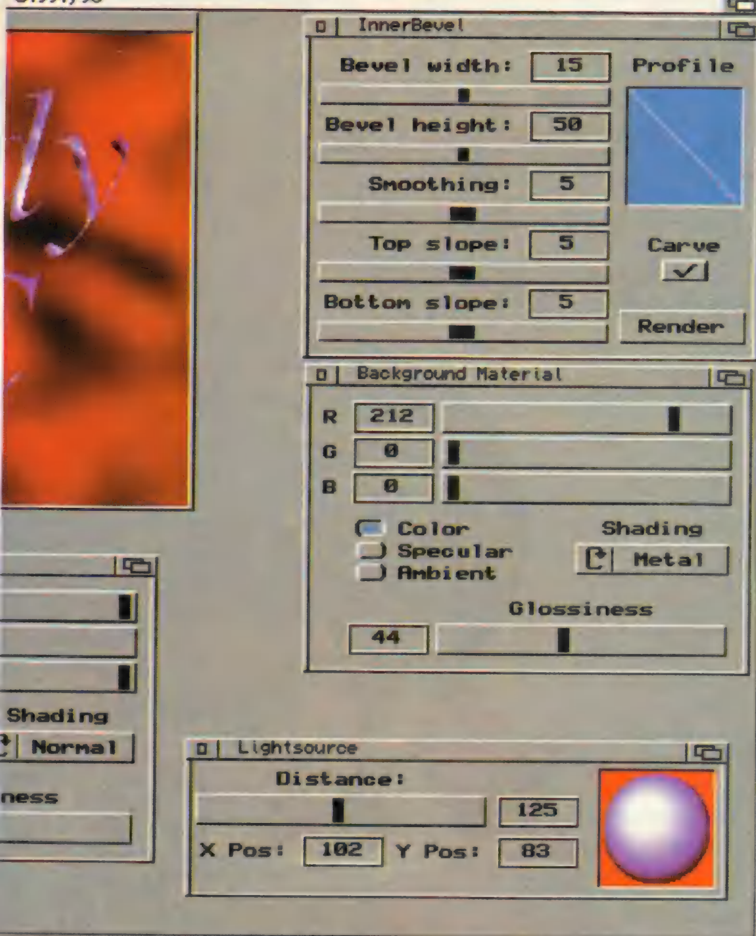
Z tego, co twierdzi autor, całość emulacji dałoby się bezproblemowo przyspieszyć jeszcze o kilkadziesiąt procent, gdyby emulator porządnie zoptymalizować. Na razie jednak prace przesunęły się w kierunku prawidłowej implementacji obsługi dźwięku, gdyż w obecnie dostępnej wersji emulacja komodorkowego układu dźwiękowego za pomocą AHI nie działa tak jak powinna i po wybraniu odpowiednich opcji całość się zawiesza. Tak czy inaczej, FrodoPPC będzie gratką dla wszystkich wielbicieli C64, których Amigi wyposażone są w kartę z procesorem PowerPC. (TF)

CANDY FACTORY PPC

Kloniarze i posiadacze Macintoshy dysponują odpowiednimi filtrami do Photoshopa, ułatwiającymi im tworzenie efektownych napisów przeznaczonych do upiększania stron WWW. Filtry te umożliwiają nakładanie na napisy tekstur, symulowanie cienia, oświetlanie źródłem światła, symulowanie odblasków itd. Użytkownicy Amig podobne efekty osiągać mogli dotychczas tylko za pomocą ArtEffecta czy ImageFXa oraz przy dużej dozie wyobraźni, pomysłowości, a nade wszystko ciężkiej i żmudnej pracy. Tak było do czasu, gdy ukazała się shareware'owa wersja świetnego programu wspomagającego tego typu czynności. Jakby mało było tego, że program Candy Factory się ukazał, to jeszcze wyszedł od razu z odpowiednimi modułami skompilowanymi dla procesorów PowerPC. Candy Factory to narzędzie

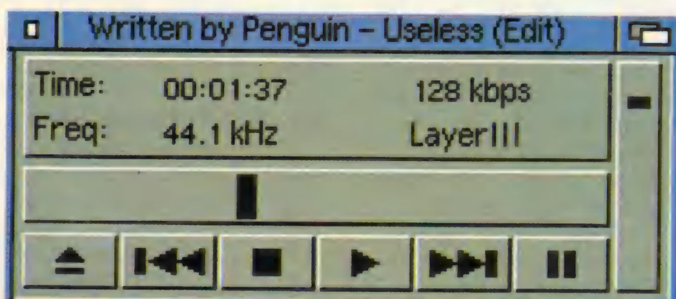






ułatwiające wzbogacanie rysunków o dodatkowe efekty, jak np. flary, bevel czy extrude. Podstawą do stworzenia gotowego dzieła jest obrazek w rozdzielczości 320x256 (autor zapowiada oczywiście pracę programu w wyższych rozdzielczościach), który przekonwertowany zostaje na dwukolorową maskę (kontur). Dopiero maska może być udoskonalana o dostępne w programie efekty.

Jak na razie dostępne są moduły: Object Material (do nakładania odpowiedniego materiału na obrabiany napis), Background Material (podobnie jak poprzedni, tylko dla tła), Lightsource (odpowiedzialny za manipulacje źródłem światła), Inner Bevel (tworzący gustowne ścięcia i sprawiający wrażenie trójwymiarowości), Dropshadow (wspomagający dodawanie cienia), Glow (dodający oprawę świetlną) oraz Noise Bump (zmieniający strukturę płaszczyzn obrazka). Działanie niektórych modułów (np. Lightsource) odbywa się w Candy Factory w czasie rzeczywistym (także na procesorach 68K), a inne wymagają sporo czasu. Dzięki przygotowaniu efektów także dla PowerPC, posiadacze kart Phase5 doświadczą po raz kolejny ich niesamowitej szybkości. Candy Factory działające pod kontrolą procesora 604e 200 Mhz jest średnio 7-8 razy szybsze niż na 68060 50 MHz. Dla przykładu nałożenie Bevelu na napis zajęło procesorowi 060 50 MHz 6,45 sekundy, przy 0,88 sekundy dla 604e 200 MHz. Podobną różnicę uzyskaliśmy przy nakładaniu cienia (6,80 dla 060 i 0,88 dla 604e – stosunek 7,72:1 dla PPC). Natomiast efekt „świecenia" – Glow – uwidocznił jeszcze bardziej przewagę procesorów PowerPC. Tutaj sześćsetczwórka była już ponad 12-krotnie szybsza od sześćdziesiątki. (TF)







PPCMPEGPLAYER

Na koniec dwa opisy będące uzupełnieniem artykułu o MP3 z poprzedniego numeru. Ponieważ jednak dotyczą PPC, zostały wessane do „pałerowego kąta". Program o powyższej nazwie służy do odtwarzania (za pośrednictwem AHI) plików dźwiękowych MPEG Layer 1, 2 lub 3. Niestety, na razie jest to zwykła komenda CLI (coś jak MPEGA), która nie grzeszy mnogością opcji... Ma za to olbrzymią zaletę – działa! Jak twierdzi autor, program odpalony na PPC603e 150 MHz (skąd on wziął taką kartę?) jest 2,5 raza szybszy niż MPEGA 3.1 na 060 50 MHz, o 040 czy 030 nie wspominając... A w dodatku jest napisany w 100% w C! W praktyce jest to naprawdę realtime player dla MPEGów i nie ma problemu z robieniem innych rzeczy w systemie podczas słuchania muzyki.

Myślę, że w tym miejscu przyda się mała dygresja o konfiguracji AHI. Według moich testów wynika, że najlepsze rezultaty dają następujące wartości parametrów (Unit 0): tryb – Paula Fast 14bit stereo++ calibrated (tryby inne niż FAST dają kiepskie efekty, no chyba że ktoś z Was ma kartę muzyczną), Częstotliwość – 27429 Hz, Kanały – 1. Ustawienia globalne (zaawansowane): Debug – Wyłączony (ważne!), Echo – Włączone, Surround w trybach „Fast" – Włączony, Głośność główna – Bez obcinania, Limit zajętości procesora – 99%. Być może niektórzy z was są zdziwieni liczbą kanałów (1) – służę komentarzem: drogą doświadczalną stwierdziłem, że gdy kanałów jest więcej, poziom dźwięku docierający do wzmacniacza pracującego z Ami jest niższy (trzeba robić głośniej :(), a różnicy w jakości raczej nie ma (wierzcie, na moim sprzęcie byłoby słychać...).

Abyście się nie męczyli kolejnym daniem na tacy, oto opis parametrów:

FILE – ścieżka do pliku, którego chcemy posłuchać;

TIME – wyświetla czas, który upłynął od początku odtwarzania;

VERBOSE – wyświetla dodatkowe informacje o pliku;

UNIT=n – jednostka (unit) AHI używana do odtwarzania, domyślnie 0;

IOBUFFER – ustawia bufor wejścia/wyjścia podczas odczytu danych, domyślnie 64 KB;

AUDIOBUFFER – ustawia bufor dźwięku używany do odgrywana pliku, domyślne 128 KB;

AUDIOBUFFERS – ustawia liczbę buforów dźwięku podczas odtwarzania, domyślne 4;

SAVE=nazwa – zapisuje zdekodowany plik jako „raw audio" (16 bit stereo/ mono, w zależności od pliku wejściowego) w miejscu podanym jako „nazwa" (plik można później odtworzyć przy pomocy np. Play 16).

To niestety wszystko, co oferuje nam PPCMPEGPlayer. Mam również pewne zastrzeżenia do wykonywanej konwersji próbki – z reguły trudno ją poprawnie odegrać (przynajmniej SimplePlayer nie zawsze sobie radzi..). Na deser przykłady:

. ppcmpegplayer mp3:u2/u2.mp3 time verbose – spowoduje odegranie pliku u2.mp3 z wyświetleniem czasu i dodatkowych informacji;

. ppcmpegplayer mp3:urszula/urszula.mp3 save=dh1: temp/urszula.raw – spowoduje konwersję pliku urszula.mp3 na format „raw" i zapisanie go w podanym katalogu. (BS)

AMIGAAMP v1.1

Program występuje w osobnej wersji na procesory 030, 040, 060 i PPC. Dysponuje prostym, ale funkcjonalnym GUI (autor obiecuje dodanie bajerów typu różnego rodzaju analizatory, scopes itp.). Mamy możliwość ustawienia następujących parametrów odtwarzania (osobno dla Layer 1/2 i Layer 3): Quality (jakość), FregDiv (podzielenie częstotliwości – ach to tłumaczenie :(((), MaxFreq (max. częstotliwość odtwarzana), Mono (forsowanie trybu mono) i Read ID3 TagInfo (czytanie tzw. TagInfo – zajrzyjcie do poprzedniego ACS ;>)). Szczęśliwi posiadacze kart PowerUP w ogóle nie muszą niczego ustawiać – tam wszystko jest na „dzień dobry" ustawione na maksimum – bo i po co inaczej???. Jako swego rodzaju „bonus" dostajemy wbudowany „Tag Editor", który podobnie jak cały program urodą nie grzeszy, ale jest funkcjonalny. W działaniu AmigaAMPowi (w wersji PPC) nic nie można zarzucić (uwagi dot. AHI pozostają cały czas aktualne). Brakuje mi tylko opcji regulowania buforu danych (IO Buffer). Standardowo jest on niewielki, co powoduje przestoje przy odtwarzaniu i np. kopiowaniu czegoś w tle. (BS)

Nowe progr

Niedawno przedstawiłem zasady funkcjonowania grupy AIRI oraz programy, które można w Polsce zarejestrować za jej pośrednictwem – legalnie i tanio. Ponieważ jednak AIRI nie spoczęło na laurach – sporo się od tego czasu zmieniło.



Po pierwsze, dołączył do naszych szeregów nowy AIRIman – Grzegorz Junka, czyli Bastian. Dodatkowo nawiązało z nami współpracę kilka innych sympatycznych osób. Po drugie – AIRI wywalczyła dla polskich amigowców kilka nowych, wartościowych programów. Przedstawię je w skrócie.

Dzięki zaangażowaniu i współpracy Marka Teleckiego (Telly), mamy w ofercie dwa programy:

Savage

Jest to znany dosyć dobrze bardzo szybki sterownik graficzny dla emulatora Macintosha – ShapeShiftera. Pozwala dosyć szybko i wygodnie pracować na zwykłych kościach AGA przy ekranach MACa w 256 kolorach. Również ekrany 15-bitowe stają się dostępne, choć praca na nich jest dużo wolniejsza. Sterownik wymaga minimum procesora 030 i jest odpowiednio przygotowany dla różnych wersji Motoroli (030, 040, 060). Rejestracja poprzez AIRI wymaga zapłacenia równowartości zaledwie 5 USD (normalnie autor „życzy sobie" 10 USD).

AVId

Świetny „player" dla filmów (dźwięk + animacja) w formacie AVI. Podstawową cechą tego programu jest bardzo duża szybkość pracy, ponieważ jego procedury w większości zostały napisane w asemblerze. Program potrafi wyświetlać animacje korzystając z kości graficznych OCS/ECS/AGA oraz kart graficznych pracujących pod kontrolą systemu Picasso96. Player wykorzystuje także kość Akiko obecną w Amidze CD32, używając jej do dekodowania plików AVI, co przyspiesza odtwarzanie. Minimalne wymagania programu to procesor 020, 1 MB RAM i system w wersji 3.0. Odtwarzanie filmów AVI bezpośrednio z CD-ROM czy dysku twardego nie stanowi problemu. Autor zazwyczaj żąda za program 10 USD, ale dla AIRI zrobił wyjątek – można otrzymać pełną wersję już za 5 USD.

Uwaga! Jeżeli ktoś zdecyduje się na równoczesną rejestrację AVId i Savage - za oba programy płaci łącznie równowartość tylko 8 USD, a nie 10!

Niestety, jeszcze nie wszystkie sprawy organizacyjne zostały dopięte na ostatni guzik i nie jest dotychczas jasne, kto będzie punktem rejestracyjnym tych dwóch programów. Tymczasowo więc w sprawie rejestracji należy się kontaktować z Koordynatorem AIRI, pod adresem:

Piotr Wojciechowski
ul. Rezerwy Skautowej 6
64-000 Kościan
Email: soldier@airi.plukwa.pdi.net

Przypominam o konieczności dołączenia koperty zwrotnej ze znaczkiem i dopisku „AIRI" na listach, jeśli chcecie otrzymać szybką odpowiedź.

Z kolei dzięki intensywnym staraniom Piotra Kaźmierczaka (Hi Cerber!) do naszej oferty dołączyły kolejne perełki shareware:

Miami

Ten program zna chyba większość amigowców. Doskonały, prosty w obsłudze i nieustannie ulepszany – służy do nawiązywania łączności internetowej za pomocą protokołu TCP/IP. W ostatnich wersjach obsługuje również modemy kablowe, ma możliwość zastosowania dowolnego GUI – tutaj autor wykonał ukłon w kierunku posiadaczy słabszych konfiguracji, ponieważ poza dotychczasowym interfejsem opartym na MUI można stosować GUI wykorzystujący systemowe gadtools.library (Można też w ogóle obejść się bez GUI, jeżeli ktoś tak lubi). Chyba każdy amigowiec zaraz po zakupie modemu sięga po Miami, dlatego Cerber próbował wywalczyć jak najniższą opłatę rejestracyjną. Tutaj jednak autor, świadomy wartości swego produktu – był nieugięty. Zamiast 35 USD, Polacy mogą poprzez AIRI zapłacić równowartość 27 USD. Więcej już Cerber naprawdę nie mógł „utargować". Dodatkowo proces rejestracji programu może być minimalnie dłuższy niż innych, ponieważ autor przyjmuje pieniądze za co najmniej 10 rejestracji. Myślę jednak, że warto odżałować te parę groszy, aby zachęcić programistę do dalszej pracy, a samemu posiadać Miami pracujące dużo dłużej niż 30 minut (to jest właśnie ograniczenie wersji powszechnie dostępnej).

CyberShow i PhotoAlbum

Oba te programy są rejestrowane wyłącznie w komplecie, to znaczy nie można zarejestrować osobno ani CyberShow, ani PhotoAlbum. Za to za oba programy w AIRI wystarczy zapłacić równowartość 25 DM! Dla odbior-

ramy z AIRI



ców „pozostałych" cena jest dwukrotnie wyższa. CyberShow jest bardzo szybką i bardzo rozbudowaną przeglądarką plików graficznych we wszelkich możliwych formatach. A nawet jeżeli znajdziemy plik graficzny w jakimś egzotycznym formacie – CyberShow także go wyświetli, o ile zainstalujemy w systemie odpowiedni Datatype. Program jest bardzo szybki i ma wiele dodatkowych funkcji: potrafi przeskalować obrazek do żądanych wymiarów, przesłać go do jednego z programów graficznych (np. ImageFX, XiPaint, PicoPainter, AdPro, Photogenics...), zapisać w wybranym formacie (IFF24, JPEG, QRT, Targa itd...), a nawet skopiować czy skasować – bez potrzeby używania zewnętrznych filemanagerów! Bez problemu można też wykorzystać CyberShow do tworzenia prezentacji złożonych z ciągu wyświetlanych kolejno obrazków. Przeglądarka współpracuje z wszelkimi możliwymi kośćmi graficznymi, poczynając od starych OCS, a kończąc na kartach graficznych pracujących pod kontrolą CyberGraphX lub Picasso96. Do poprawnej pracy wymagane jest posiadanie 4 MB pamięci i systemu 3.0. Z kolei PhotoAlbum przyda się bardzo wszystkim osobom, które posiadają duże kolekcje obrazków – czy to na twardym dysku, czy na CD-ROM. Program pozwala stworzyć bazy danych zawierające plansze przeglądowe z pomniejszonymi odpowiednikami posiadanych plików graficznych. Możliwości konfiguracji wyglądu takich „przeglądówek" są bardzo duże, podobnie jak mnogość funkcji programu. Nie będę wszystkich opisywał szczegółowo, ponieważ są niemal identyczne jak w przypadku CyberShow.

WebFX

Świetny program wspomagający tworzenie własnych stron WWW w Internecie. Korzystając z pomocy ImageFX oraz TwirlGIF, WebFX umożliwia kreowanie ciekawych efektów typu płynne przenikanie kilku obrazków, cienie przy rysunkach czy animacje. Program będzie pracował na każdej Amidze, na której da się również uruchomić ImageFX w wersji minimum 2.1. Tym samym zadaje kłam idiotycznej reklamie twierdzącej że „Procesor Pentium II umożliwi Ci stworzenie swojej strony w Internecie..." :) Dla polskich amigowców rejestracja programu jest dwukrotnie tańsza niż „normalnie" i wynosi zaledwie 8 USD (oczywiście tylko poprzez AIRI!).

EaglePlayer

Tego programu też raczej nie trzeba specjalnie reklamować. Każdy amigowiec, który lubi sobie od czasu do czasu posłuchać modułów muzycznych, używa jakiegoś uniwersalnego „odtwarzacza". Wielu wybiera właśnie EaglePlayera ze względu na jego spore możliwości. Program potrafi odtworzyć pliki muzyczne w około 150 formatach, na przykład ProTrackera, FastTrackera, OctaMEDa i DigiBoostera. Dodatkowo odtwarza także sample w kilkudziesięciu formatach (AIFF, Wave, 8SVX, CDDA itd.). Potrafi też użyć w razie potrzeby systemowych Datatype'ów. Dla umilenia czasu spędzanego na słuchaniu muzyki, EaglePlayer oferuje szereg dodatkowych „bajerków" w postaci wszelkiej maści equalizerów, amplifierów, analizerów, informatorów itp. Konfiguracja programu jest bardzo prosta i w jednej chwili pozwala zapisać wszelkie ustawienia wraz z zastosowanymi dodatkowymi modułami, ich położeniem na ekranie itd. Program otwiera AppWindow, a więc „wrzucanie" do niego kolejnych modułów i sampli jest dziecinnie proste. Jeżeli komuś to nie odpowiada – może sobie wybrać pliki muzyczne z eleganckiego pull-down menu. Player akceptuje także pliki skompresowane, więc nasza kolekcja modułów może zajmować na dysku znacznie mniej miejsca, a i tak będzie w każdej chwili gotowa do odtworzenia! Program ma sporo innych funkcji, o których mógłbym pisać jeszcze długo. Specjalnie dla AIRI autor zgodził się obniżyć opłatę rejestracyjną do 10 DM, a więc każdy z nas może sobie pozwolić na pełną wersję już za 20 PLN! Chyba warto zainwestować w tak uniwersalne narzędzie... Zwłaszcza, że wymagania są dosyć niskie: procesor 020, 1 MB FastRAM, System 2.04.

Punktem rejestracyjnym wymienionych programów jest sam Cerber, który oczekuje na Wasze zgłoszenia pod adresem:

Piotr Kaźmierczak
ul. Władysława IV 7/15 B/19
81-353 Gdynia
Email: cerber@airi.plukwa.pdi.net

Przypominam ponownie, że najpierw należy się skontaktować z punktem rejestracyjnym i omówić szczegóły, a dopiero potem wysyłać jakiekolwiek pieniądze. Mile widziane są sugestie w sprawie programów shareware, którymi Waszym zdaniem powinniśmy się zająć w najbliższym czasie.

Symphonie

Na koniec zostawiłem prawdziwą gratkę dla muzyków. Bartek Dramczyk (V0yager) wynegocjował ceny i został dystrybutorem rewelacyjnego KOMERCYJNEGO programu, jakim jest Symphonie! Jest to produkt umożliwiający tworzenie wysokiej jakości ścieżek audio (maksymalnie 256 mono lub 128 stereo!) z wykorzystaniem 32-bitowych (!) sampli. Symphonie zawiera także programowy moduł DSP przydatny przy wielu „efektach" oraz powiązany z nim system PlugInów. Program daje też możliwość samplowania w 8 lub 16 bitach z częstotliwością próbkowania do 100 kHz (nareszcie na coś się przyda świetny sampler Hi-Fi firmy Elsat :)), a także HD-Recordingu.

Minimalne wymagania to procesor 020 i 4 MB RAM, System 3.0, reqtools.library, camd.library.

Program jest sprzedawany w dwóch wersjach różniących się ceną (do której należy doliczyć jeszcze niewielkie koszty przesyłki) i przeznaczeniem:

- Symphonie Academic – cena 60 USD – pełna wersja programu, na której jednak można pracować tylko „dla siebie".
- Symphonie Pro – cena 300 USD – ten sam program, jednak jego wykorzystanie nie ma żadnych ograniczeń, to znaczy można również tworzyć za jego pomocą produkcje komercyjne.

W planach są dalsze, udoskonalone wersje programu, także wykorzystujące procesor PowerPC.

Symphonie nabyć można bezpośrednio u V0yagera, pod adresem:

Bartek Dramczyk
ul. Polna 104/6
87-800 Włocławek
tel. 0602630416
e-mail: voyager@ornak.waw.pdi.net

To wszystko na dziś, czyli na dzień 27.04.98. Mój adres do korespondencji sieciowej:

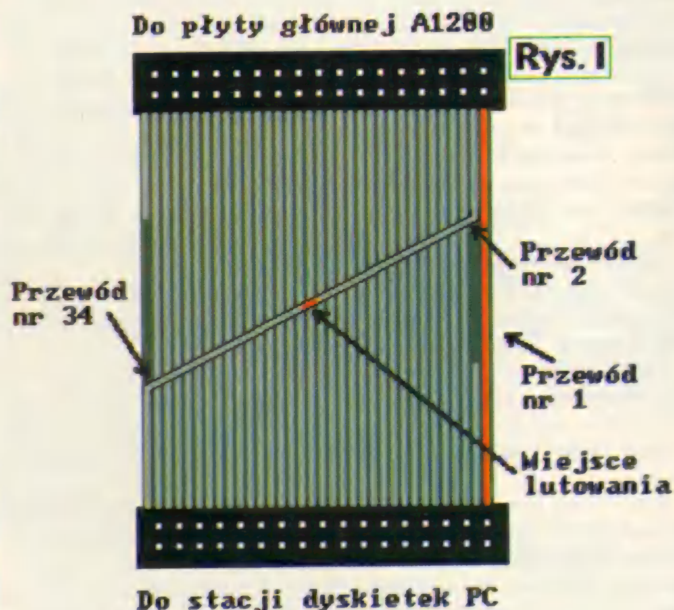
dako@airi.plukwa.pdi.net
Konrad Daszyński

Amiga i pecetowa s

Jedno z praw Murphy'ego mówi: „nie zabieraj się za przeróbki opisane w dziale Zrób To Sam dowolnego pisma, dopóki nie ukaże się errata". Tym optymistycznym akcentem rozpoczynam tekst Konrada i przypominam: ACS NIE BIERZE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EWENTUALNE STRATY SPOWODOWANE PRZERÓBKAMI OPISANYMI PONIŻEJ. WSZELKIE PYTANIA I PROBLEMY PROSIMY kierować BEZPOŚREDNIO DO AUTORA.

Niejeden z nas po pewnym czasie intensywnego użytkowania stacji dyskietek z przykrością uświadamia sobie, że nie będzie ona działać wiecznie. Firmowe, amigowe stacje dysków prędzej czy później zużywają się, zaczynają nieprawidłowo odczytywać i zapisywać dane lub też w wyniku „nieszczęśliwego wypadku" ulegają samozagładzie... Nowe, oryginalne stacje DD do Amigi są dosyć drogie. Z pomocą może nam pospieszyć stacja dyskietek od peceta, która jest o połowę tańsza i w pewnych warunkach stwarza amigowcowi dodatkowe możliwości. Inną (oprócz ceny) zaletą stacji pecetowej jest przednia, plastykowa ścianka. Zwykłemu użytkownikowi A1200 taka ścianka jest niepotrzebna, wręcz przeszkadza – stację taką trzeba umieścić na zewnątrz komputera. Sytuacja jednak całkowicie się zmienia, gdy swoją Amigę trzymamy w obudowie Tower. Tutaj ów kawałek plastyku pozbawia nas konieczności kłopotliwego poszukiwania, lub wręcz dorabiania przedniego panelu FDD. Pecetowy napęd którego użyjemy, w „blaszaku", jest wykorzystywany jako stacja HD, czyli obsługująca dyskietki o pojemności 1,44 MB. W Amidze zainstalujemy ją jako stację DD, do zwykłych, „rzadkich" dyskietek. Bez pracochłonnych przeróbek stacja ta nie będzie nam obsługiwała dyskietek „gęstych", chociaż... ale o tym na końcu artykułu :).

Próba bezpośredniego podłączenia pecetowej stacji do amigowego złącza wewnętrznego na ogół kończy się niepowodzeniem. Mimo identycznych wtyczek, gniazd i kabli, amigowa stacja dyskietek ma nieco inny rozkład wyprowadzeń sygnałów niż pecetowa. Różnice między nimi są jednak na tyle drobne, że niewielkim nakładem pracy można dokonać ich korekty. W większości przypadków nic nie trzeba zmieniać w samej stacji, ani na płycie Amigi. Wystarczy niewielka przeróbka 34-żyłowej taśmy sygnałowej.



Opis modyfikacji będzie dotyczył „starej" A1200 produkcji byłego Commodore, z systemem operacyjnym w wersji 3.0. Nie gwarantuję, że podobne efekty uzyska się w przypadku nowych A1200 z systemem 3.1, ani tym bardziej w przypadku A600 czy A500. Mimo ogólnych podobieństw, komputery te nieco różnią się interfejsem stacji dyskietek. Również system operacyjny starszy niż 2.04 może sobie nie poradzić ze stacją od peceta. Jednak można spróbować. Zwłaszcza, że (jak wspomniałem wyżej) nie zmieniamy nic w stacji ani w Amidze, a zmodyfikowany kabel łatwo można doprowadzić do poprzedniego stanu lub tanim kosztem wymienić na zwykły. Na wszelki wypadek warto sobie jednak zapewnić możliwość zwrotu stacji w miejscu zakupu lub wymiany na inny model.

Kiedy zdobędziemy już odpowiedni pecetowy napęd, musimy mu się dokładnie przyjrzeć w poszukiwaniu tzw. zworek, czyli zestawu złoconych „szpilek", niektórych połączonych małym kawałkiem plastyku (z metalem w środku). W pierwszej kolejności należy sprawdzić czy stacja ma zworkę oznaczoną RDY, DCHG, RDY/DCHG, DENSITY, READY, DISKCHANGE lub podobnie. Taka zworka często może nam oszczędzić konieczności przerabiania kabla sygnałowego, ponieważ przełącza w odpowiednie miejsca „zamienione" sygnały, które tak bardzo nas interesują. Przed modyfikacjami kabla warto więc poeksperymentować z różnymi jej ustawieniami, o ile taka zworka w stacji istnieje. Przy odrobinie szczęścia nasza praca może się na tym etapie zakończyć. Niestety, w nowszych stacjach na ogół jest niewiele zworek i nasze możliwości konfigurowania tą drogą są poważnie ograniczone.

Kolejna zworka, którą już z pewnością znajdziemy, będzie odpowiedzialna za ustawienie numeru napędu, pod jakim sterownik rozpoznaje stację. W pececie zworka ta służy do wyboru czy stacja ma pracować jako napęd A czy B. Dla nas jest także istotna, ponieważ w zależności od jej ustawienia stacja będzie przez sterownik rozpoznawana jako DF0: lub jako DF1:. Na ogół obok takiej zworki znajdziemy oznaczenia DS0, DS1 lub po prostu 0, 1 albo A, B. Zalecam ustawienie zworki w pozycji oznaczonej DS0 (0, A). Przy przestawieniu zworki w położenie DS1 stacja co prawda będzie przez system widziana i rozpoznawana jako DF1:, ale komputer przedłuży znacznie czas startu po włączeniu, a na blacie Workbencha ciągle będzie obecna ikonka „DF0:????". Wynika to z faktu „zakładania" z góry przez system operacyjny, że stacja DF0: ZAWSZE jest podłączona – jej brak wprowadza pewne zamieszanie. Stacje dyskietek różnych producentów i różnych typów mogą mieć nieco więcej zworek. Nas jednak nie będą one interesować – ich ustawienia nie powinno się raczej zmieniać. W najnowszych napędach często nie znajdziemy zworek w postaci kilku złoconych szpileczek z nasadzonym kawałkiem plastyku. W takim wypadku musimy dokładnie obejrzeć płytkę drukowaną stacji. Z pewnością znajdziemy tam pola zawierające kilka punktów lutowniczych i opisane białą farbą w poszukiwany przez nas sposób. Taki rodzaj „zworki" wymaga nieco więcej pracy i ostrożności przy zmienianiu jej ustawienia. Do rozłączenia ustawienia fabrycznego trzeba się posłużyć skalpelem lub żyletką (można też spróbować lutownicy i odsysacza do cyny). Następnie należy wytworzyć w odpowiedniej pozycji nowe „zwarcie" za pomocą lutownicy i odrobiny cyny.

Do eksperymentów wykorzystałem bardzo popularną na rynku stację dyskietek firmy Samsung o oznaczeniu SFD-321B. Oprócz zwartej budowy i pewnego działania charakteryzuje się ona tym, że ma tylko jedną zworkę konfiguracyjną, właśnie tę odpowiedzialną za numer napędu. Po usunięciu zwarcia z pozycji DS1 i wytworzeniu nowego przy symbolu DS0 stacja ta nie wymagała dalszych modyfikacji. Mogłem przejść do kolejnego etapu, czyli zmian w rozłożeniu sygnałów w taśmie.

Najistotniejszą różnicą między stacjami Amigi i peceta jest położenie sygnału DISKCHANGE, za pomocą którego stacja informuje komputer o włożeniu lub wyjęciu dyskietki. Amiga oczekuje tej informacji na przewodzie nr 2 taśmy sygnałowej. Tymczasem stacja pecetowa oferuje go na przewodzie nr 34, a przewód 2 niesie informację o „gęstości" włożonej dyskietki – dla Amigi zbędną. Trzeba więc tę sytuację zmienić samodzielnie. Po wymontowaniu taśmy

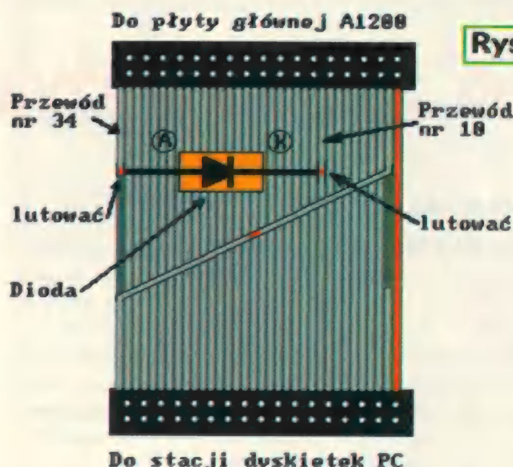
stacja

sygnałowej z komputera należy zapamiętać, która z jej końcówek służy do podłączenia stacji, a która jest wpinana w złącze płyty Amigi. Następnie odnajdujemy na jednym z brzegów przewód, który w wyraźny sposób różni się od pozostałych. Najczęściej jest on zabarwiony na czerwono lub pokryty cętkami w innym kolorze. Jest to przewód nr 1 (zakładając, że taśma była prawidłowo zamontowana) i na jego podstawie odnajdujemy numery wszystkich pozostałych. W naszym przypadku jest to bardzo proste. Poszukujemy przewodu nr 2, który leży tuż obok tego czerwonego. Teraz musimy użyć skalpela lub żyletki i niezwykle delikatnie oddzielić go na pewnej długości od przebiegających po obu stronach przewodów nr 1 i 3. Należy to zrobić blisko środka długości taśmy, nieco bliżej końcówki dla stacji dyskietek. Teraz możemy przewód nr 2 przeciąć!

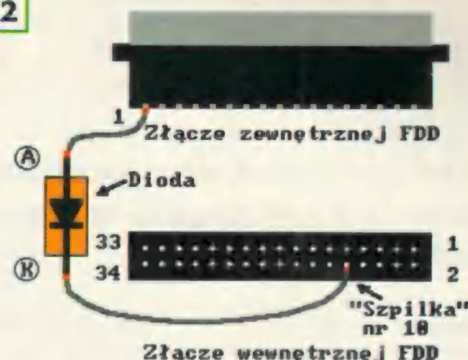
Następnie odnajdujemy kabelek nr 34, co jest jeszcze prostsze, ponieważ jest to ostatni przewód na taśmie (czyli leży dokładnie po przeciwnej stronie niż czerwony kabelek nr 1). Jego również należy na pewnej długości oddzielić od przewodu 33. Także robimy to blisko środka długości taśmy, ale tym razem nieco bliżej końcówki wpinanej w płytę Amigi. Ten kabelek także przecinamy. Teraz chwilkę się skupmy, aby nie pomylić wyprowadzeń. Przewód 34, biegnący OD stacji dyskietek, łączymy z przewodem 2 podążającym DO płyty Amigi! Jeżeli dla kogoś nie jest to do końca jasne – proszę zerknąć na rysunek 1. Po zlutowaniu tych dwóch przewodów miejsce połączenia należy dokładnie zaizolować. Pozostałe wolne końcówki przewodów 2 i 34 zostawiamy w spokoju, do niczego nie podłączamy, tylko izolujemy każdy koniec z osobna. Teraz już możemy za pomocą przerobionej taśmy podłączyć naszą pecetową stację do Amigi. Należy tylko uważać, aby nie pomylić końcówek (po przeróbce jest to już ważne!) i wpiąć je do stacji i w płytę Amigi w taki sposób, aby czerwony kabelek nr 1 znalazł się z obu stron w miejscu gniazd także oznaczonych jedynką (na stacji może to być też kropka lub mała strzałeczka). No i nie zapominajmy o kabelku zasilania :).

Jeżeli wszystko poszło dobrze – stacja dyskietek powinna pracować

Rys. 2



Rozwiązanie dla A1200 produkcji Commodore (System 3.0)



Rozwiązanie dla A1200 produkcji Escom (Amiga Technologies) z Systemem 3.1

bez najmniejszego problemu, jak amigowa. Jest tylko jedna różnica. Stacja odmówi współpracy z „gęstymi" dyskietkami (sformatowanymi na DD), czyli takimi, które mają dodatkowy otworek po przeciwnej stronie niż otworek blokady zapisu. Jeżeli mamy jakieś dyskietki HD nagrane jeszcze na zwykłej stacji jako DD, to musimy czymś zalepić dodatkowy otwór w dysku. Można do tego użyć taśmy samoprzylepnej. To jedyny sposób, aby teraz cokolwiek z nich odczytać. Wynika to z faktu, że stacja rozróżnia gęstość dyskietki „po otworku" i po wykryciu dysku HD zaczyna pracować w sposób nieco inny, którego już nie rozumie kontroler na płycie Amigi.

Znalazł się jednak pewien sprytny amigowiec – Ercole Spiteri – który postanowił i na to znaleźć sposób. Na Aminecie, w katalogu hard/hack można znaleźć archiwum o nazwie HighDensity.lha. Zawiera ono bardzo ciekawy sterownik, który umożliwia wykorzystanie pecetowej stacji na zwykłej A1200 do obsługi „gęstych" dyskietek. Za pomocą owego sterownika Amiga potrafi formatować dyskietki HD na około 1,56 MB. Początkowo sterownik był przeznaczony dla użytkowników A1200 z systemem 3.1, produkowanych przez Escom. W tych Amigach bowiem firmowo montowało się właśnie stacje pecetowe w miejsce specjalnych napędów amigowych. Okazuje się jednak, że także A1200 produkcji Commodore, z systemem 3.0, potrafi korzystać z tego wynalazku, po zainstalowaniu pecetowej FDD. Niestety, na razie sterownik ten nie jest jeszcze zbyt dopracowany. Nie ze wszystkimi stacjami działa dobrze, a nawet jeżeli działa, potrafi mieć swoje „humory". Można mieć jednak nadzieję, że skoro coś takiego udało się zrobić – powstaną inne sterowniki i ich modyfikacje, pozwalające np. odczytywać pecetowe dyski 1,44 MB. A to już by była duża zaleta.

Uważni Czytelnicy zapewne dostrzegli jeden fakt, który może niepokoić: po opisanej przeróbce taśmy sygnałowej, do płyty Amigi w ogóle nie jest podłączony kabelek nr 34! To prawda. I wcale nie musi być podłączony. Zwykła amigowa stacja dyskietek przekazuje po tej linii sygnał READY. Tymczasem stacje pecetowe wcale takiego nie generują! System operacyjny Amigi w wersji 3.0 i 3.1 w ogóle nie wykorzystuje tego sygnału, można więc z niego zrezygnować. Niestety, zdarzają się jeszcze gry (NDOS), które omijają całkowicie procedury systemu operacyjnego i do obsługi napędu dyskietek stosują własne procedury, niekiedy korzystające właśnie z owego nieobecnego sygnału READY. Po zastosowaniu stacji peceta może się więc zdarzyć, że gra przy wczytywaniu czegoś z dyskietki nagle się „zawiesi", a dioda stacji będzie świecić dalej. Takie objawy zaobserwują także właściciele escomowskich A1200 (3.1), którzy nie grzebali w stacjach (oni już mają pecetowe drive'y). Dlatego, jeśli ktoś nie może przeżyć bez starszych gier NDOS, musi wprowadzić dodatkowe modyfikacje.

Najpierw zajmiemy się A1200 produkcji Escom (Amiga Technologies), z systemem 3.1. W tych modelach pin 34 złącza jest w ogóle odłączony z racji „firmowego" montowania stacji pecetowych. Stąd konieczność wykorzystania gniazdka zewnętrznej stacji, które „jeszcze" ten sygnał ma. Modyfikację wymyślił inny sprytny amigowiec – Toni Pomar. Tym razem czeka nas grzebanie na płycie Amigi – w umieszczonym tam złączu do stacji należy odnaleźć szpilkę nr 10 i poprzez dowolną diodę prostowniczą podłączyć ją do pierwszego wyprowadzenia ZEWNĘTRZNEJ stacji dyskietek. Popatrzcie na rysunek nr 2. Katoda diody musi być skierowana do 10 pinu złącza wewnętrznego, a anoda do pierwszego pinu złącza zewnętrznego. Takie rozwiązanie sprawy powoduje pojawienie się w systemie sygnału READY jednocześnie z sygnałem SEL0, który aktywizuje wewnętrzną stację dyskietek. W ogromnej większości przypadków załatwia to sprawę niesystemowych gier. Czasami jednak mogą się pojawiać problemy przy stosowaniu pewnych programów narzędziowych, ale to rzadkość.

Jeżeli nasza Amiga to A1200 Commodore, z systemem 3.0, problem sygnału READY można rozwiązać dużo prościej, ponieważ ten model ma odpowiednie ścieżki na płycie, odbierające interesujące nas informacje. W takim przypadku przeróbkę możemy wykonać znów na taśmie sygnałowej, zamiast podejmować ryzyko zmian na płycie. Wystarczy odnaleźć przewód nr 10 (a więc dziesiąty w kolejności od przewodu czerwonego – nr 1) i oddzielić go skalpelem na pewnej długości od pozostałych (nr 9 i 11). Teraz w wybranym miejscu trzeba zdjąć izolację na odcinku kilku milimetrów. Do tak odsłoniętego miejsca przylutowujemy katodę diody prostowniczej. Anodę tej diody podłączamy do „wolnego" – poprzednio nie wykorzystanego – końca przewodu nr 34 (do tego końca, który biegnie w kierunku płyty głównej). To wszystko. Po dokładnym zaizolowaniu nowych połączeń można już wszystko zmontować i cieszyć się nową stacją, czego wszystkim tysiącdwusetkowiczom z serca życzę :).

Korzystając z okazji pozdrawiam mojego kumpla Krzysztofa i resztę amigowej ferajny z Łasku koło Sieradza. Dzięki nim bowiem zająłem się problemem amigowych i pecetowych napędów :).

Szczęśliwych użytkowników Internetu proszę o pytania i uwagi na mój adres email: dako@mp.pl

Konrad „DAKO" Daszyński

MIDI, czyli jak zostać muzykiem - cz. 2

Tak jak zapowiadałem, w tym odcinku będzie mowa o wykorzystaniu konkretnego oprogramowania do pracy w systemie MIDI.

Dominator

Zacznijmy od wymienianego już przeze mnie programu Dominator. Jest to edytor muzyczny napisany specjalnie z myślą o MIDI. Jednak aby z niego korzystać, niekoniecznie trzeba posiadać syntezator pracujący w tym systemie, gdyż równie dobrze można tworzyć utwory przyporządkowując każdej ścieżce określoną próbkę dźwięku (czyli sampla). Nas jednak będzie interesować wykorzystanie instrumentu, więc ograniczę się do opisu opcji, które trzeba użyć w przypadku korzystania z syntezatora.

Program ma budowę i obsługę zbliżoną do oprogramowania tego typu przeznaczonego dla innych komputerów. Jeśli więc ktoś stykał się kiedykolwiek z takimi programami, nie powinien mieć większych problemów z obsługą Dominatora. Wszystkie ścieżki przedstawione są w sposób graficzny (okno Song Window), co jest bardzo wygodne z różnych względów. Sama edycja odbywa się w bardzo prosty sposób: aby utworzyć blok, który będzie fragmentem (bądź całością) ścieżki, należy kliknąć przycisk Add, który znajduje się w górnej części okna. Następnie trzeba kliknąć na miejsce, w którym dany blok ma zostać utworzony. Jednak wtedy mamy utworzony blok, który nie zawiera żadnych danych (nut). Należy więc zaznaczyć dany blok (przez pojedyncze kliknięcie) oraz wybrać z menu górnego Track opcję Edit. Otworzy się nowe okno, gdzie można już wpisywać nuty. Oczywiście można to zrobić myszką, jednak w naszym przypadku nie jest to konieczne, a poza tym jest to bardzo niewygodne. Naciskamy następnie przycisk znajdujący się w oknie Control Window ("kółko" pod klawiszem przewijania zawartości ścieżki; jest to standardowy symbol oznaczający zapis). Pojawi się kolejne okno, w którym należy kliknąć przycisk Start. I teraz już to, co będziemy grać na syntezatorze, będzie zapamiętywane. Aby wyłączyć zapis należy ponownie kliknąć ten sam przycisk w oknie Control Window. Blok taki można przenosić w dowolne miejsce w oknie edycyjnym. Taki sposób edycji jest ogromną zaletą Dominatora, gdyż pozwala bardzo łatwo dodawać w określonych miejscach partie muzyczne. W innych edytorach muzycznych, gdzie edycja odbywa się podobnie do ProTrackera, należałoby skopiować blok do pamięci, przejść do innej ścieżki i wstawić go. Tutaj natomiast po prostu przenosimy myszką blok w inne miejsce i to już wszystko.

Oczywiście Dominator zawiera dużo więcej opcji, jednak to jest najłatwiejszy sposób rozpoczęcia pracy. Warto jeszcze teraz dodać, że jeśli chcemy zmienić ścieżkę na inną, wystarczy przejść do okna Song Window i kliknąć numer ścieżki, w której chcemy zapisywać nuty (w liście znajdującej się po lewej stronie). Resztę wykonuje się analogicznie. Dominator umożliwia uzyskanie 250 ścieżek, co jest w zupełności wystarczające zarówno dla amatorskich jak i profesjonalnych celów. Oczywiście należy także brać pod uwagę możliwości posiadanego syntezatora, ale to już zupełnie inna historia.

Należy pamiętać, że przed rozpoczęciem całej pracy trzeba oczywiście połączyć instrument z komputerem tak jak opisywałem to w poprzednim odcinku. Powinno być to także opisane w instrukcji dołączonej do interfejsu MIDI. Jeśli okaże się jednak, że dane nie są zapisywane poprawnie, bądź w ogóle nie są przesyłane do komputera, należy sprawdzić wszystkie połączenia, a także sprawdzić czy wszystko dobrze zostało wybrane w programie.

Nie opisałem jeszcze sposobu odtwarzania zapisanych ścieżek. Jest to banalne – wystarczy kliknąć odpowiedni przycisk znajdujący się w oknie Control Window. Myślę, że nie wymaga to dokładnego tłumaczenia (każdy chyba wie, jak wygląda symbol odtwarzania).

Tak to przedstawia się w programie Dominator. Jednak jest to jeden z wielu programów przeznaczonych do pracy w systemie MIDI. Innym jest np. dość popularny OctaMED. Posłużę się tutaj nim w wersji 5.01.

OctaMED

Po uruchomieniu widzimy, że mamy do dyspozycji menu zatytułowane MIDI. Znajduje się w nim wiele różnorakich opcji, jednak nie ma sensu opisywać wszystkich. Aby rozpocząć pracę należy najpierw włączyć obsługę MIDI (opcja MIDI Active) oraz – o ile chcemy za pomocą syntezatora wpisywać nuty, a nie tylko odtwarzać utwory – włączyć tryb przyjmowania danych (opcja Input Active). To jednak nie wszystko. Należy również ustawić kanał MIDI, na którym będziemy pracować. W tym celu wybieramy opcję Input Channel. Otworzy się okno, w którym możemy bez problemu wybrać dany kanał (suwakiem). Potwierdzamy oczywiście swój wybór klikając przycisk Ok. Kolejną czynnością, jaką powinno się wykonać, jest włączenie opcji Ext Sync. Dzięki temu nuty będą wpisywane w ścieżki wraz z przerwami między kolejnymi nutami. Bez aktywacji tej opcji przerwy te nie będą zachowywane, co z pewnością nie byłoby wygodne.

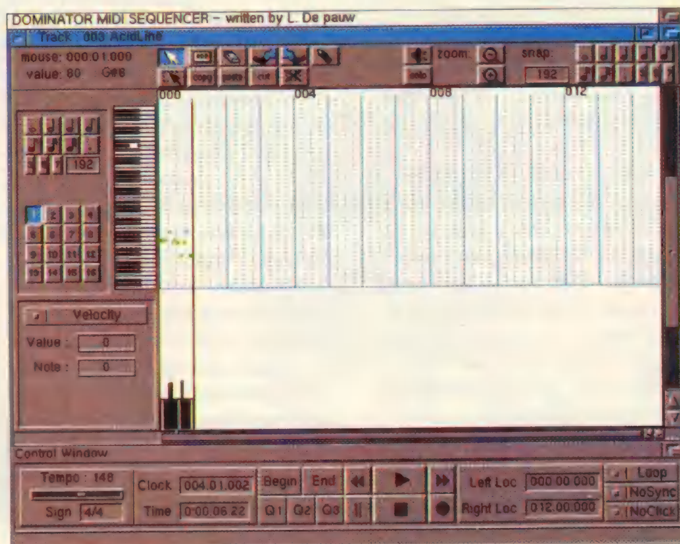
Wydawałoby się, że to już wszystko, ale musimy jeszcze ustawić kilka rzeczy. Dość przydatną opcją jest Send Active Sensing. Po jej włączeniu OctaMED będzie informowany o tym czy syntezator jest prawidłowo połączony z komputerem – ułatwi to więc pracę i wyeliminuje ewentualne wątpliwości. Jeśli dodatkowo włączymy opcję Read Key-Up's, do komputera będą przesyłane także inne informacje dotyczące nut. Jeżeli natomiast posiadasz syntezator z klawiaturą dynamiczną (czyli taki, w którym siła nacisku na klawisz ma znaczenie), odpowiednie dane także będą przesyłane do OctaMEDa. W skrócie mówiąc, dopiero ustawienie wszystkich powyższych opcji spowoduje prawidłowe funkcjonowanie naszego zestawu. W innym przypadku niektóre informacje mogą być (a w praktyce na pewno będą) pomijane.

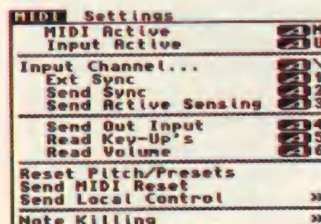
Jednak OctaMED posiada inne opcje dotyczące obsługi systemu MIDI. O kilku z nich warto jeszcze wspomnieć. Można przywrócić wcześniejsze ustawienia kanałów (opcje Send MIDI Reset oraz Reset Pitch/Presets). Nie będę dokładnie rozpisywał się o tych dwóch opcjach, wystarczy wiedzieć, że przy ich pomocy można właśnie zresetować ustawienia. Tak jak wspomniałem, nie są to wszystkie opcje, ale z pewnością są to najważniejsze rzeczy z punktu widzenia użytkownika, który jak najszybciej chce zabrać się do pracy.

Myślę, że jak na ten odcinek informacji jest aż nadto. W przyszłym miesiącu opiszę kolejne programy, a także opowiem więcej na temat efektów, które można wykorzystywać podczas pracy.

Jak zwykle wszystkie sugestie, uwagi oraz pytania proszę kierować na mój adres internetowy: expert@kki.net.pl.

Adam „Expert" Zalepa





(lewo) Edycja ścieżki w Dominatorze. (góra) Tak wygląda menu OctaMEDa dotyczące obsługi MIDI.

HTML dla nie wtajemniczonych - część 0

W obecnym świecie dostęp do informacji jest rzeczą, która staje się powoli niezbędna dla prawidłowego funkcjonowania społeczeństwa. Czy wiedziałbyś, Drogi Czytelniku, jaki wybielacz jest najlepszy albo dlaczego ten proszek ma zawsze zielone światło czy chociażby dlaczego zawsze ci się upiecze???

Nie – to tylko dzięki telewizji i radiu możesz odpowiedzieć na te pytania. Ale wiadomości podawane przez te masowe źródła czasami są Tobie niepotrzebne. Sam chciałbyś decydować o tym, jakie informacje miałyby do Ciebie docierać. Słowem, potrzebujesz bardziej interaktywnego medium. I tu z pomocą przychodzi Internet. To dzięki niemu możesz swobodnie przebierać w lawinach danych, jakie codziennie przetaczane są przez serwery wszystkich krajów. A najszybszy dostęp do tych informacji uzyskasz dzięki instytucji zwanej fachowo World Wide Web (lub też WWW).

World Wide Web to zakodowane w ustalony z góry sposób obrazki (grafika) i dane tekstowe. Ten „z góry ustalony sposób" to specjalny język, służący do składu dokumentów hipertekstowych, zwany HyperText Markup Language (w skrócie HTML), czyli język opisu dokumentu hipertekstowego (tekst+grafika). Dane zapisane w tym języku można odczytać dzięki specjalnym przeglądarkom, tłumaczącym kod zapisany w tym języku na coś, co bez problemu zrozumie i wyświetli nasz ukochany komputer. I w tym momencie nasuwa się proste, ale tylko z pozoru, pytanie – czy ja sam mógłbym zrobić sobie taką stronę WWW, by zaprezentować moje własne poglądy, o których nikt jeszcze nie słyszał, a które byłyby warte wyrażenia? Chcąc jednak stworzyć własną stronę WWW musisz, Czytelniku, zapoznać się niestety z regułami rządzącymi językiem HTML, czyli mówiąc potocznie – nauczyć się go...

Nauka języka HTML wymaga, niestety, pewnej dozy samozaparcia. Liczba rozkazów tego języka jest ogromna, ale opanowanie na początek około 30 pozwala na tworzenie w miarę efektownych i porządnych stron. Znajomość większej liczby rozkazów może uczynić z nas prawdziwego profesjonalistę od tworzenia witryn internetowych i prowadzić tylko w stronę chwały... Początkowo w sieci panowała odmiana HTML-0. Jednak w bardzo krótkim okresie czasu zestarzała się i dała pole do popisu dla HTML-1. Ta wersja obejmowała kilka nowych rozwiązań umożliwiających wszelkiego rodzaju operacje na czcionkach. Wersja HTML-2 powstała poprzez dodanie możliwości wypełniania ankiet czy innego rodzaju formularzy. Dało to możliwość przesyłania swoich danych przez czytelnika danej witryny. HTML-3 powstała po dodaniu do wersji poprzedniej kilku nowych komend pozwalających na doskonalsze formatowanie tekstu, poprzez nadawanie poszczególnym fragmentom tego ostatniego różnych atrybutów.

Prawdziwym przełomem okazał się HTML-3.2 zatwierdzony nieco ponad rok temu. Nowością tutaj wprowadzoną są tabelki pozwalające na jeszcze lepsze formatowanie tekstu i ramki, dzięki którym można podzielić jedną stronę WWW na kilka (obecnie w pełni obsługiwane na Amidze przez Voyagera NG). Te dwa zestawy komend dosyć znacznie urozmaicają wygląd typowej strony WWW, czyniąc ją bardziej czytelną. Koleje udogodnienie poszło nie w stronę tekstów, a obrazków. Wprowadzono możliwość tzw. mapowania ich, czyli podzielenia jednego obrazka na kilka części, przez co po naciśnięciu na jakąś wyznaczoną część następuje połączenie określoną dla tej części stroną lub podstroną. Mówiąc jaśniej – nie trzeba już tworzyć kilkunastu oddzielnych obrazków, a wystarczy jeden, by potem w sposób z góry ustalony przypisać kolejnym jego częściom jakieś rozkazy (np. FORMAT C:...). Wraz z HTML-3.2 zostało umożliwione stosowanie na stronach WWW skryptów JAVA, ale jest to temat na osobny artykuł.

Przedstawione, numerowane wersje HTML to te, które oficjalnie zostały zatwierdzone przez World Wide Web Consortium (W3C), czyli grupę ludzi starających się uporządkować sprawy związane z tym językiem. Poza tymi wersjami istnieje jeszcze ogromna liczba urozmaiceń (nie zawsze udogodnień...) wprowadzonych przez producentów przeglądarek internetowych. Tutaj wyróżnić można dwie znaczące firmy – Microsoft i Netscape. Obydwie konkurując między sobą o rynek zbytu wśród użytkowników komputerów „pisi" prowadzą istną batalię, prześcigając się w wymyślaniu coraz nowszych rozkazów, wzbogacających projektowanie WWW. Amigowe przeglądarki nie są tak znaczące w świecie Internetu, dlatego po wprowadzeniu czegoś nowego do HTML amigowcy muszą cierpliwie czekać na nowe wersje browserów obsługujących te „siupy".

Powyższy tekst jest wprowadzeniem w to, co czekać będzie mnie i Was w kolejnych częściach kursu. Nauka jakiegokolwiek języka komputerowego – czy będzie się on odnosił do projektowania stron WWW, czy też pisania programów i gier – wymaga pewnej dozy samozaparcia i samodyscypliny w regularnym przyswajaniu poszczególnych danych. Nauka powinna odbywać się w sposób z góry przemyślany i systematyczny. Jeśli podołacie, obiecuję, że już w najbliższym czasie będziecie osiągać rezultaty wprawiające w zachwyt. Nic nie jest tak satysfakcjonujące jak samodzielne i aktywne uczestniczenie w rozwoju różnorodnych informacji przekazywanych za pomocą sieci komputerowych. A właśnie WWW stwarza taką możliwość, by ludzie dotychczas nieznani mogli zabłysnąć. Można bez wielkich kosztów przedstawić całemu światu swoje najnowsze dzieło literackie czy też swój najnowszy program. A gdy dojdziemy już do perfekcji – można też z tego czerpać korzyści finansowe, projektując witryny dla firm.

Zapraszam zatem do nauki. Pierwsza część kursu już w następnym numerze Amiga Computer Studio.

Tomasz Kulbiej
shandor1@polbox.com



NA COVER CD

Blitz Basic - cz. 9

Do dnia dzisiejszego wiedza zdobyta w naszym kursie nie pozwalała na zbyt wiele. Owszem, mogliśmy otworzyć okno, nawet coś na nim narysować, jednak nadal programy te nie tworzyły prawie żadnej interakcji z użytkownikiem.

O co chodzi? O wszelkiego rodzaju menu, gadżety – ich definiowanie i obsługę. Zapewniam – nie jest to wcale trudne i już po dzisiejszym odcinku będziecie potrafili tworzyć w Blitzu GUI do własnych programów. Jak się okaże trochę później, tworzenie GUI jest maksymalnie uproszczone dzięki specjalnie stworzonym do tego celu programom, ale wiedza, którą za chwilę będziecie mieli okazję posiąść, jest potrzebna – choćby do tego aby prawidłowo napisać obsługę zdarzeń (a tego nie zrobi już za nas żaden program).

DAWKA TEORII

Definiowanie interfejsu GUI nie należy do rzeczy trudnych. Należy pamiętać jednak o kilku sprawach. Po pierwsze, w dzisiejszym odcinku kursu zajmować się będziemy GUI GadTools – które jest w pełni zaimplementowane w Blitzu. Dlaczego? Ponieważ świat idzie do przodu i gadżety niestandardowe Blitza (oprócz shapegadgets, które zostaną opisane) w dobie systemów wyższych niż 1.3 nie mają praktycznie żadnego zastosowania.

Powracając jednak do tworzenia interfejsu GUI – wiedzieć trzeba, że wszystkie gadżety naszego programu są zgrupowane w odpowiedni obiekt Blitza. Chodzi tu o to, że chcąc dołączyć gadżet do okna, w praktyce dołączamy go do odpowiedniej listy gadżetów (Objekt), która to jest doczepiana do okna. Pozwala to na wygodniejsze kontrolowanie GUI programu i odwoływanie się do gadżetów przez pryzmat obiektu, w którym się znajdują, a nie poprzez nr okna, do którego są dołączone.

Cała procedura tworząca GUI wygląda mniej więcej tak, że najpierw tworzymy nasz obiekt, a dopiero po otwarciu ekranu podczepiamy go do okna (lub robimy to przy otwarciu podając dodatkowy argument do funkcji Window). Nie owijając jednak w bawełnę, przejdźmy może do konkretnego przykładu. Myślę bowiem, że akurat w przypadku GUI będzie to najrozsądniejsze rozwiązanie, więc...

PRAKTYKA

Najpierw musimy zacząć od zdefiniowania ekranu, na którym wyświetlane będzie nasze okienko. Korzystając z okazji, że miesiąc temu opisywane były ekrany w Blitzu, pomijam tę część. Musimy jednak poinformować Blitza, że nasze okno zostanie otwarte na ekranie Workbencha. Jak pamiętamy (hmm...:) trzeba do numeru jakiegoś obiektu przypisać ekran Workbencha i po prostu go użyć, a załatwiają to dwie poniższe komendy.

```
WbToScreen 0
Use Screen 0
```

Ekran mamy zdefiniowany, teraz wszystkie okienka otwarte zostaną właśnie na nim (tu: ekran Workbencha).

Gadtools daje nam szerokie pole do popisu i oprócz zwykłych gadżetów typu button (o których mowa będzie później) oferuje także wiele innych – zdecydowanie ciekawszych jednak takowoż trudniejszych do zdefiniowania. Mimo to nie jest to trudne, o czym się przekonacie teraz – zdefiniujemy bowiem gadżet typu ListView.

Jak niektórym z Was wiadomo (a tym, którzy nie wiedzą – przypominam), gadżet ListView jest gadżetem, w którym wyświetlana jest lista pozycji, z których użytkownik może dokonywać wyboru poprzez wskazanie pointerem myszy. Podstawowym problemem przy definiowaniu takiego gadżetu jest stworzenie właśnie listy pozycji do wyboru. Pewnie niektórzy z Was już się domyślili – wykorzystamy tu wiedzę z jednego z wcześniejszych odcinków kursu dotyczącą TYPÓW Blitza. Typ, który zdefiniujemy, będzie zawierał dwie pozycje – jedna z nich to numer, a druga to jej nazwa. Oto w jaki sposób można zdefiniować przykładowy TYP:

```
NEWTYPE.lv
  nr.w
  name.s
End NEWTYPE ; lv
```

To jednak nie wszystko. Teraz trzeba jakoś ująć w całość definicję listy pozycji w gadżecie ListView. Najprościej użyć do tego komendy Dim List, która stworzy nam tablicę przy wykorzystaniu wcześniej utworzonego TYPU. Będzie ją można dowolnie modyfikować (jak? O tym już było...).

```
Dim List MyList.lv(8)
```

Stworzona została lista ośmiu elementów, teraz pozostało już tylko odpowiednio dopisać interesujące nas pozycje. Oto przykładowa wiązanka rozkazów tworząca osiem pozycji o nazwach „Poz n", gdzie n to indeks pozycji (oczywiście zamiast „Poz n" można wpisywać dowolne ciągi tekstowe, wedle upodobań).

```
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 1"
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 2"
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 3"
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 4"
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 5"
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 6"
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 7"
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 8"
AddItem MyList() : MyList()\name=„Poz 9"
```

Definicja wszystkich elementów gadżetu ListView została pomyślnie utworzona i znajduje się pod postacią listy MyList(). Teraz pozostało tylko stworzyć sam gadżet. Służy do tego odpowiednia komenda – tak jak napisałem wcześniej, komenda doczepia gadżet do odpowiedniej listy, ale o tym za chwilę. Oto przykład utworzenia gadżetu typu ListView:

```
GTListView 0,7,147,5,87,56,"",0,MyList()
```

Teraz zajmijmy się trochę dokładniej samym formatem tej instrukcji – co przyda nam się także w dalszej części artykułu. Oto on:

```
GTListView
GTList#,id,x,y,w,h,Txt$,flags,list()[,selected]
```

gdzie GTList to lista gadżetów gadtools, która później zostanie podczepiona do otwartego okienka (do niej też dołączać będziemy następne gadżety); id to numer gadżetu (dowolny, jednak należy pamiętać aby nie powtórzyć go później i do niego się odwoływać przy wywoływaniu innych funkcji gadtools); x,y – odpowiednio pozycja x i y gadżetu względem lewego górnego rogu okna; w,h wysokość i szerokość gadżetu; txt$ – tekst, który w zależności od ustawienia flag dla gadżetu znajdzie się na lewo/na prawo/pod lub nad gadżetem; list() – lista elementów oraz opcjonalny parametr selected, w którym możemy określić wybraną pozycję w gadżecie jeszcze przed ingerencją użytkownika (uff..). Pole flags, o którym nie wspomniałem, to pole, w którym możemy umieszczać flagi dla różnych gadżetów. Odpowiadają one m.in. za to czy gadżet jest włączony/wyłączony, po której stronie gadżetu ma znajdować się tekst go opisujący itp. itd. Dokładny opis tych flag nie ma chyba większego sensu – wielokrotnie temat ten był wałkowany na łamach amigowych czasopism (także polskich), więc nie będziemy się zagłębiać – wszyscy zainteresowani nie powinni mieć problemów ze znalezieniem odpowiednich materiałów, których źródłem może być choćby popularny Aminet.

Zaczęliśmy ostro – ListView jest bowiem chyba najtrudniejszym (chociaż naprawdę wcale nie takim znowu trudnym, prawda?) gadżetem do zdefiniowania. W naszym przykładzie stworzymy jeszcze kilka gadżetów typu GTText po jednym z reszty dostępnych, następnie zajmując się ich obsługą.

No właśnie – nasza obsługa gadżetów w oknie opierać się będzie na wyświetlaniu informacji o tym, że gadżet został wciśnięty, że tekst do gadżetu string został wpisany... Aby wyświetlić informacje tekstowe stworzono gadżet Text, który w prosty sposób pokazuje zdefiniowany ciąg tekstowy. Oto w jaki sposób gadżet taki tworzymy w naszym przykładzie:

```
GTText 0,8,146,64,92,15,"Poz",1,"1"
```

Pora na format instrukcji GTText:

```
GTText GTList#,id.x.y.w.h.Txt$,flags,Display$
```

Pomijam pola, które dublują się z tymi występującymi w ListView – doszło tylko jedno nowe – Display$ – w którym wpisujemy tekst wyświetlany przez gadżet zaraz po jego utworzeniu. Widzicie – stworzenie go było banalne, zdefiniujmy więc jeszcze kilka innych gadżetów typu Text, które później wykorzystamy do komunikacji z użytkownikiem.

```
GTText 0,1,59,64,40,13,"Kolor",1,"0"
GTText 0,3,330,27,123,12,"Wpisales",1,"–"
GTText 0,6,289,86,61,11,"",0,"13"
```

Sprawa dość prosta – podobnie jest w przypadku reszty gadżetów. Zajmijmy się może teraz czymś bardziej kolorowym – gadżetem Palette. Służy on do wyboru konkretnego koloru z listy wyświetlając ją w kwadratowych próbkach zgrupowanych razem. Oto komenda do naszego przykładu:

```
GTPalette 0,0,19,6,48,57,"",0,WBDepth,1
```

i standardowo opis formatu:

```
GTPalette
GTList#,id,x,y,w,h,Txt$,flags,depth[,Color]
```

gdzie nowymi polami są jedynie depth oraz opcjonalny parametr Color. Depth oznacza liczbę bitplanów (czyli 2 podniesioną do tej potęgi da w wyniku właściwą ilość kolorów) i w przykładzie naszym posłużyliśmy się zmienną systemową Blitza WBDepth, która przyjmuje wartość odpowiadającą liczbie bitplanów Workbencha, na którym odpalony został program. Jest to wygodne rozwiązanie dające nam pewność, że gadżet Palette pokaże tyle kolorów, ile powinien. Dodatkowym parametrem jest Color, który z kolei pozwala na zdefiniowanie domyślnego koloru wybranego je-

szcze przed ingerencją użytkownika.

Teraz zajmijmy się chyba najprostszym do zdefiniowania gadżetem - Button, czyli zwykłym przyciskiem. Oto przykład jego doczepienia do listy gadżetów:

GTButton 0,9,389,81,113,53,"Koniec",0

format:

GTButton GTList#,id,x,y,w,h,Txt$,flags

Wszystkie opcje zostały już dokładnie opisane przy opisie definiowania gadżetu ListView (patrz wyżej). Dodam tylko, iż u nas gadżet ten będzie odpowiadał za wyjście z programu (będzie wykonywał dokładnie to samo, co gadżet zamknięcia okna w lewym górnym rogu) i jego aktywność uzależniona będzie od gadżetu typu CheckBox, który stworzymy teraz:

GTCheckBox 0,10,352,122,26,11,"Wyjscie ON/OFF",257

Gadżet ten to popularny kwadracik, który służy do włączania i wyłączania poszczególnych opcji w programie za pomocą gustownego „ptaszka". Jej (komendy GTCheckBox) format jest identyczny z GTButton, dodać należy jedynie, że za pomocą flag można ustawić gadżet w pozycji włączonej lub wyłączonej jeszcze przed ingerencją użytkownika w ten stan.

No... po okresie prostszych zadań znów trochę trudniej – ale zapewniam, tylko ciut, ciut. Otóż do stworzenia pozostały nam jeszcze 3 rodzaje gadżetów – Slider, Cycle oraz String. Zacznijmy może od tego ostatniego – chyba najłatwiejszego do zdefiniowania z całej trójki.

GTString 0,2,325,5,106,13,"Tekst",1,256,"-"

Zamiast opisu formatu pokuszę się o pewną innowację i opiszę po prostu jaki gadżet został stworzony – wnioski proszę wyciągnąć samodzielnie. Otóż dopisany do listy nr 0 został gadżet typu String o numerze id 2; w pozycji x=325, y=5 i rozmiarach szer=106, wys=13; którego opisem jest ciąg tekstowy „Tekst"; suma flag gadżetu wynosi 1; maksymalna ilość znaków, które można wpisać w gadżecie, to 256; tekstem defaultowym, który zawierał będzie gadżet zaraz po utworzeniu jest ciąg tekstowy zawierający jeden znak „-" (10 x Uff...).

Fajnie, prawda? Chyba wszyscy zrozumieli. Zajmijmy się teraz gadżetem typu Slider (popularny suwak), którego stworzenie też nie powinno nastręczać nikomu kłopotów. Idąc za ciosem, następna innowacja (a jakże!) – tym razem napiszę, jaki gadżet chcemy stworzyć.

Do listy gadżetów 0 dopisać chcemy gadżet o numerze id=5 w pozycji x=64, y=87 o rozmiarach szer=216 i wys=9, którego opisem będzie ciąg tekstowy zawierający słowo „Slider", wszystkie zsumowane flagi dadzą wynik 1, minimalną pozycją suwaka będzie poz. 1, maksymalną 45, a domyślnie suwak ten będzie ustawiony na pozycji 13.

No to chyba nic trudnego – wystarczy to wszystko zapisać w postaci odpowiedniej komendy:

GTSlider 0,5,64,87,216,9,"Slider",1,1,45,13

Pozostał już tylko jeden gadżet do dopisania do listy. Jest nim Cycle, który mimo że nie ma żadnego zastosowania w naszym przykładowym programiku, jest bardzo wygodny i dość prosty w definiowaniu. Jedyną potencjalną trudnością może być fakt przymusu stworzenia listy dostępnych w gadżecie opcji, jednak jest to rozwiązane inaczej – o wiele prościej niż w przypadku gadżetu ListView. W przypadku Cycle musimy bowiem stworzyć ciąg tekstowy będący logiczną sumą poszczególnych opcji. Możemy to zrobić na dwa sposoby – albo za pomocą operatora logicznego And (znak „|" w ciągu tekstowym), albo po prostu dodając poszczególne opcje w postaci ciągów tekstowych – wybór jednego z nich pozostawiam Wam.

Przykład pierwszy korzystający z operatora And ("|"):

cy_Cycle$=„Pozycja 1|Pozycja 2|Pozycja 3|Pozycja 4"

Przykład drugi – sumowanie ciągów tekstowych:

```
cy_Cycle$=„Pozycja 1"
cy_Cycle$=cy_Cycle$+"Pozycja 2"
cy_Cycle$=cy_Cycle$+"Pozycja 3"
cy_Cycle$=cy_Cycle$+"Pozycja 4"
```

Oba podane przykłady dadzą identyczny wynik w ciągu tekstowym cy_Cycle$, który to ciąg może być następnie wykorzystany do stworzenia gadżetu Cycle. Oto stosowny przykład stworzenia takiego gadżetu:

GTCycle 0,4,56,108,116,16,"Cycle",1,cy_Cycle$,2

Format instrukcji:

GTCycle GTList#,id,x,y,w,h,Txt$,flags,Options$[,active]

gdzie jedynymi nowymi opcjami są Options$ i active. Options$ to właśnie pole, w którym wpisać należy stworzony przed chwilą ciąg tekstowy. Active – tu wpisujemy numer domyślnie wybranej opcji.

Oświadczam, że nasza lista gadżetów została pomyślnie zdefiniowana, nosi ona numer 0 i jedyne, co nas teraz dzieli od jej dołączenia do okna, to... jego (okna) otworzenie. Podaję gotową komendę, gdyż jej opis znalazł się już w którymś z poprzednich odcinków kursu:

Window 0,73,67,517,151,$0001100E,"Okno",1,0

Okno otworzone, lista gadżetów zdefiniowana – teraz połączmy to wszystko w jedną całość... Służy do tego rozkaz AttachGTList, który przydzieli odpowiedniemu oknu listę gadżetów. Format instrukcji:

AttachGTList GTList#,Window

gdzie GTList# to numer zdefiniowanej wcześniej listy gadżetów (u nas 0), Window natomiast to numer okna, do którego podczepić chcemy wspomnianą listę gadżetów.

AttachGTList 0,0

Dodatkową możliwością, którą oferuje gadtools, jest tworzenie ramek, tzw. BevelBox. Służy do tego odpowiednia komenda i w przeciwieństwie do gadżetów nie trzeba Bevelsów dopisywać do żadnej listy, a jedynie wywołać komendę je tworzącą po otwarciu okna. Oto przykład stworzenia prostego BevelBoxa:

GTBevelBox 0,254,13,231,41,0

Format instrukcji:

GTBevelBox GTList#,x,y,w,h,flags

Opcje te już doskonale znamy.

Po stworzeniu wyglądu pora na procedurę obsługującą to wszystko. Niestety, miejsca nie starczy już ani na dokładny opis pętli obsługującej gadżety gadtools, ani na opis programów wspomagających projektowanie GUI gadtools (a raczej konwersję danych z takich programów na program w Blitzu). W każdym razie podaję resztę przykładu (po wpisaniu całości powinien działać bez zarzutu) i proponuję próbę samodzielnej analizy dalszej części przykładu – oto ona:

```
Repeat
ev.l=WaitEvent
ec.l=EventCode
gh.l=GadgetHit

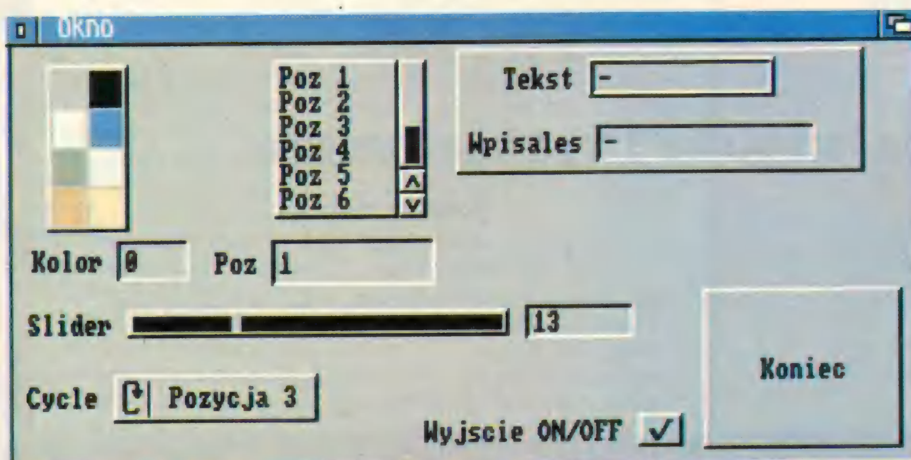
Select ev
 Case 64
  Select gh
   Case 0
    GTSetString 0,1,Str$(ec)
   Case 2
    GTSetString 0,3,GTGetString(0,2)
   Case 5
    GTSetString 0,6,Str$(ec)
   Case 7
    GTSetString 0,8,Str$(ec+1)
   Case 9
    ev.l=$200
   Case 10
    a=GTStatus(0,10)
    Select a
     Case 0
      GTDisable 0,9
      Redraw 0,9
     Case 1
      GTEnable 0,9
      Redraw 0,9
    End Select
  End Select
End Select

Until ev.l=$200
End
```

Z opisem reszty przykładu, która niestety nie zmieściła się dzisiaj, postaram się zapoznać Was już za miesiąc. Wtedy też poznamy resztę komend służących do obsługi GUI Gadtools w systemie Amigi, narzędzia do konwersji danych z programu GadToolsBox oraz – o ile starczy miejsca (czego obiecać nie mogę, jak to widać w dzisiejszym odcinku), odpowiem na kilka pytań od Czytelników naszego kursu.

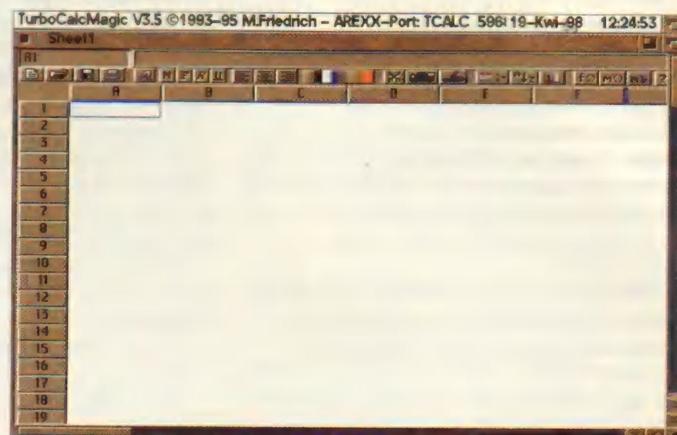
Maciej Matyka
maq@opnt.optimus.wroc.pl

PS. Ostatnio dowiedziałem się, że gra Foundation (chyba wszyscy ją znamy) została napisana w Blitzu. Może być to dodatkowy argument do tego, aby poznać lepiej ten język. Greetzy dla OPiego za info!



TurboCalc 3.5 w przykładach

Turbo Calc jest jednym z najlepszych arkuszy kalkulacyjnych dla Amigi. Na rynku jest obecna TC 5 tego programu, jednak w tym artykule chciałbym omówić obsługę wersji 3.5, którą ma każdy nabywca popularnego pakietu A1200 Magic.



Nie będzie to opis wszystkich funkcji programu. Na początek podstawy przy operacjach na komórkach, później kilka arkuszy pomocnych przy nauce matematyki i na koniec wykresy.

Na początek może kilka słów o konfiguracji programu. Opiszę jedynie część dotyczącą ekranu, na którym będzie się uruchamiał TurboCalc. A więc wybieramy menu OPTIONS/SCREEN. Pojawiają się nam dodatkowe podmenu, w których możemy wybrać ekran, na jakim będzie się uruchamiał program. Może to być ekran taki jaki sobie sami wybierzemy (CUSTOM...), ekran Workbencha lub o parametrach identycznych z Workbenchem. Kolory ekranu możemy ustawić w menu OPTIONS/SCREEN /COLORS..., a font w menu OPTIONS /SCREEN/FONT.... Konfigurację zapisujemy za pomocą menu OPTIONS /CONFIG/SAVE. To tyle na temat ustawień ekranu.

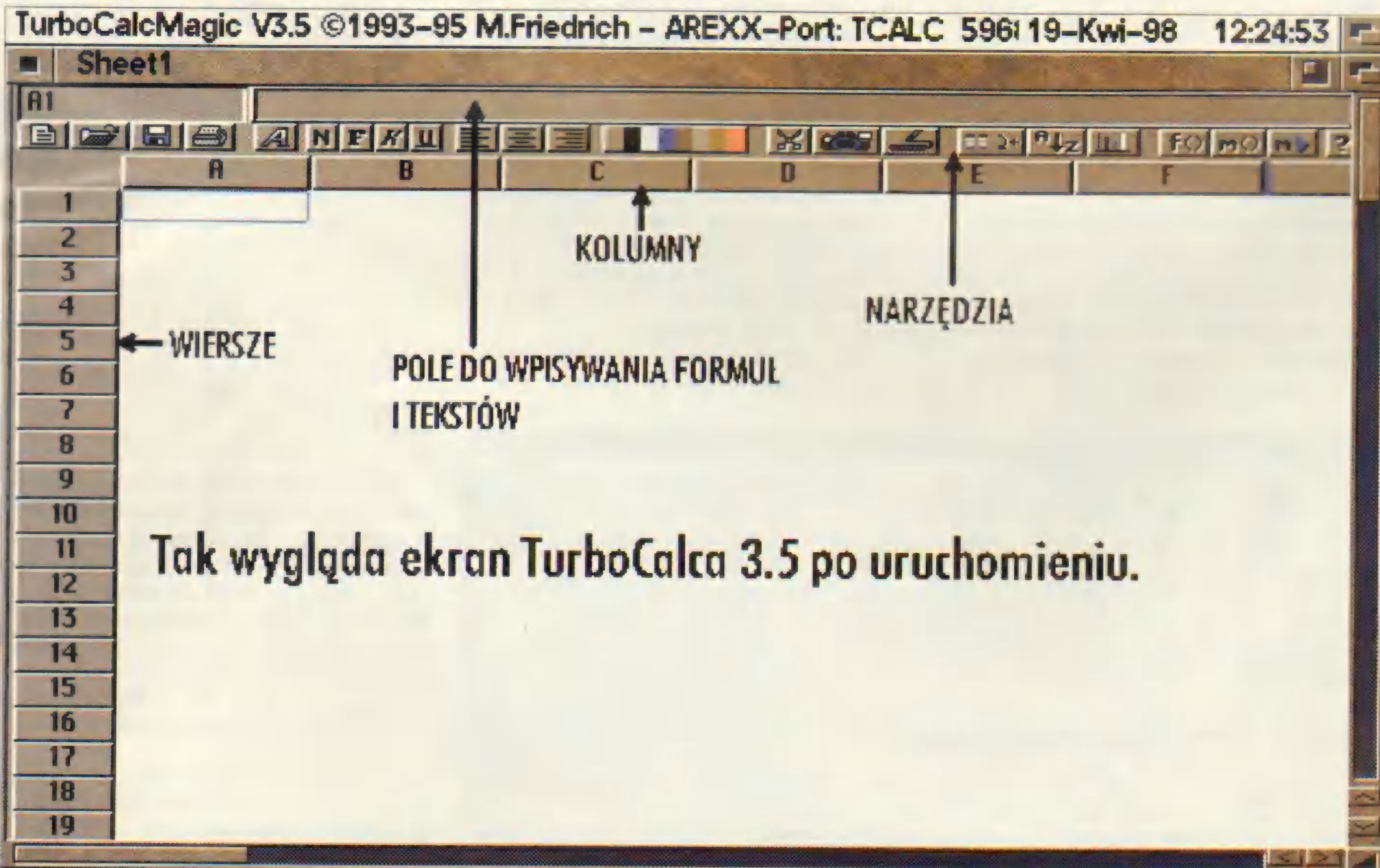
PODSTAWY

Zaczniemy od ćwiczenia dotyczącego kopiowania komórek. Wpisujemy do kolumny A liczby od 1-8 zaczynając od komórki A1. Teraz skopiujemy zakres komórek od A1-A8 do kolumn B, C, D oraz E. Naciskamy lewy klawisz myszki na komórce A1 i trzymając go zaznaczamy komórki do A8. Teraz wybieramy menu EDIT/COPY. Zaznaczamy zakres komórek od B1 do E8 tak jak poprzednio i wybieramy menu EDIT/PASTE.

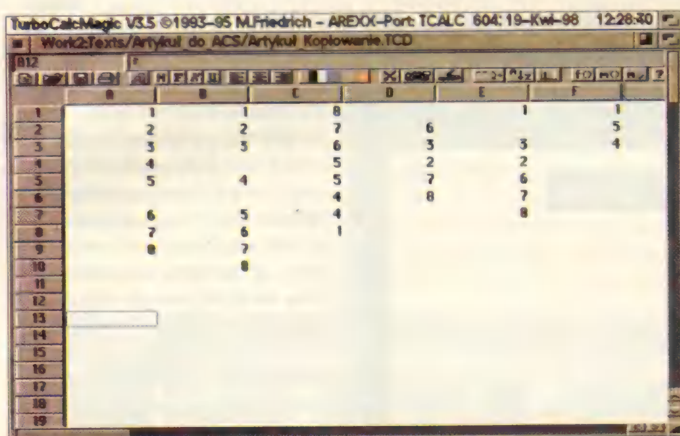
Teraz klikamy na B4 i wybieramy menu EDIT/INSERT CELLS.... W okienku, które się pojawiło, zaznaczamy BLOCK DOWN i klikamy na Ok. W ten sposób uzyskaliśmy dodatkową komórkę w B4. Teraz zaznaczamy komórki C2 oraz C3 i wybieramy wstawianie komórek. Ale tym razem zaznaczamy BLOCK RIGHT i klikamy na Ok. Uzyskaliśmy w C2 i C3 dodatkowe komórki.

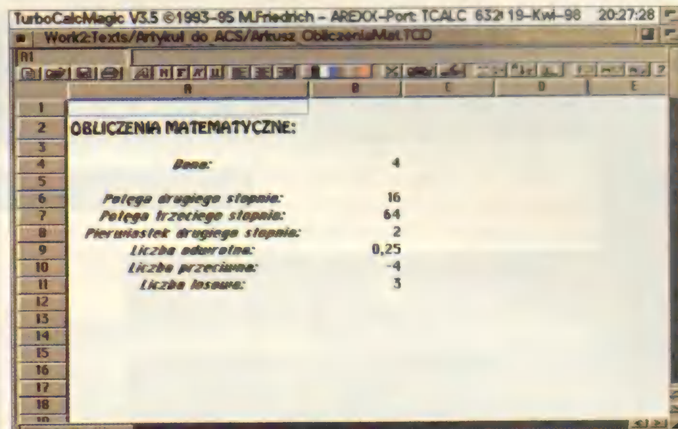
Następnie wstawimy dodatkowy wiersz. Klikamy zatem na szósty wiersz uzyskując zaznaczenie całego wiersza. Z menu wybieramy EDIT/INSERT CELLS..., w okienku zaznaczamy COMPLETE ROWS i klikamy na OK. I już mamy dodatkowy wiersz. Teraz dodamy nową kolumnę. Klikamy na D zaznaczając całą kolumnę. Wybieramy menu EDIT/INSERT CELLS..., wybieramy COMPLETE COLUMNS i klikamy na OK. W ten sposób otrzymaliśmy dodatkową kolumnę.

Teraz zaznaczamy komórki E2 oraz E3. Z menu wybieramy EDIT/REMOVE CELLS.... W okienku, które się pojawi, wybieramy BLOCK UP i klikamy na OK. Tak oto usunęliśmy komórki przesuwając pozostałe w górę. Zaznaczamy komórki od E2 do G3, wybieramy menu EDIT/CUT. Następnie klikamy na C2 i wybieramy z menu EDIT/PASTE. W ten sposób usunęliśmy komórki, a następnie wkleiliśmy je gdzie indziej. Aby sobie poćwiczyć proponuję przesunąć zakres komórek F7-F9 do



Tak wygląda ekran TurboCalca 3.5 po uruchomieniu.





D4-D6, a następnie przesunąć komórki F4-F5 o jedną komórkę w górę.

Teraz nauczymy się sortować komórki. Klikamy na kolumnę C i szukamy na listwie z narzędziami gadżetu z literką A, strzałką i poniżej literką Z (szósty gadżet od prawej strony). Klikamy na ten gadżet i otwiera nam się okienko, w którym zaznaczamy DESCENDING (sortowanie malejące) oraz ROWS i klikamy na OK. Aby uzyskać sortowanie rosnące, należy wybrać ASCENDING. I znów proponuję samodzielnie posortować w kolejności malejącej zakres komórek D2-F4.

Proponuję zapisać ten arkusz przy pomocy menu PROJECT/SAVE, a następnie otworzyć nowy arkusz korzystając z menu PROJECT/NEW, na którym wykonamy ćwiczenie związane ze zmienianiem wysokości wierszy i szerokości kolumn. Poprzedni arkusz zamykamy.

Wysokość wierszy i szerokość kolumn można zmieniać na dwa różne sposoby. Za pomocą odpowiedniego menu lub ręcznie na takie wartości, jakie nam odpowiadają. Zmienianie ręczne polega na najechaniu myszką pomiędzy oznaczeniami dwóch wierszy lub kolumn, wtedy wskaźnik zmieni się na inny (dwie kreski ze strzałkami). Gdy będziemy mieli już taki wskaźnik myszki, to naciskamy lewy klawisz i rozszerzamy dowolnie kolumnę lub zmieniamy dowolnie wysokość wiersza.

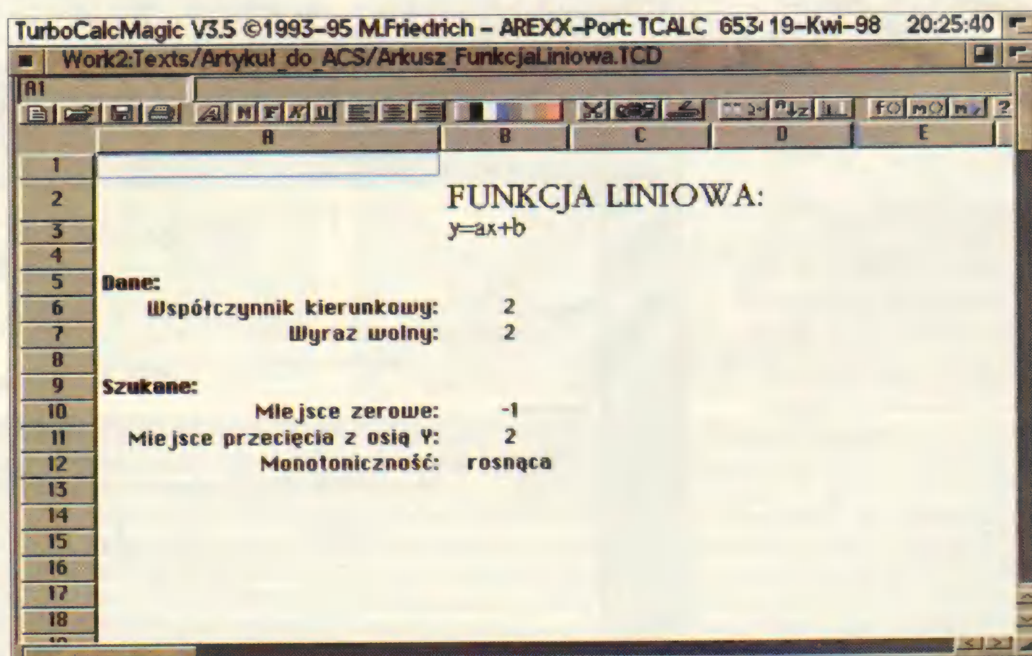
Drugi sposób polega na zaznaczeniu całej kolumny lub wiersza i wybraniu menu dla wysokości wierszy FORMAT/ROW HEIGHT..., a dla szerokości kolumny FORMAT/COLUMN WIDTH.... W każdym z tych przypadków wpisujemy liczbę jaka nam pasuje.

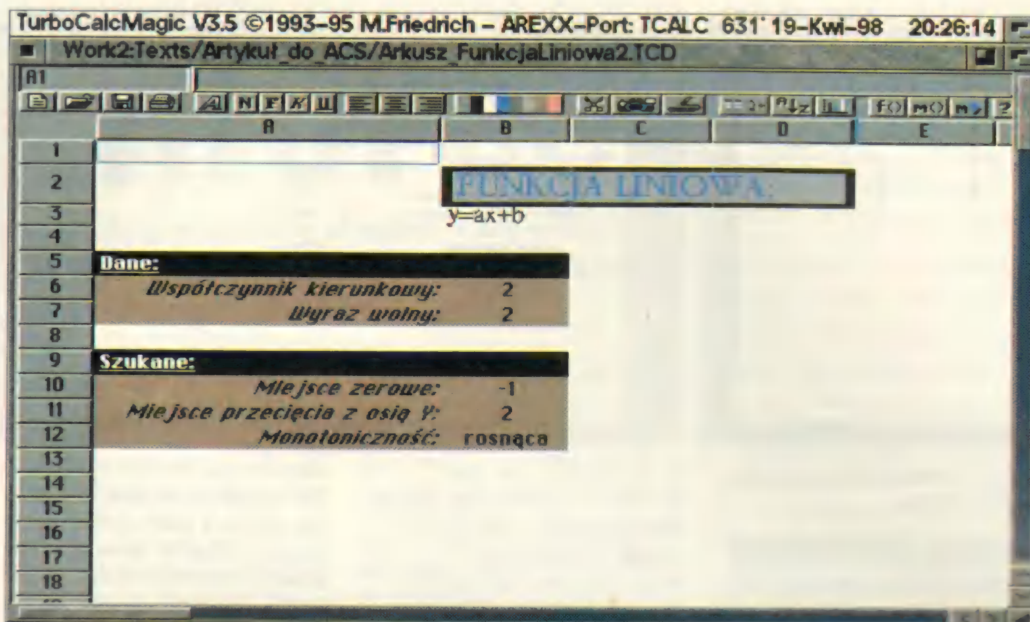
Skoro już wiemy jak zmieniać rozmiary wierszy i kolumn to małe ćwiczonko. Wierszowi pierwszemu zmienimy wysokość na dwa razy większą przy pomocy pierwszego sposobu. Wierszowi trzeciemu nadamy wysokość 5 przy pomocy menu. Kolumnę E poszerzymy trzy razy sami (na oko), a kolumnie F nadamy szerokość 4 przy pomocy menu. Skoro już umiemy kopiować, przenosić komórki i zmieniać ich rozmiary to wykonamy nasz pierwszy arkusz.

DZIAŁANIA MATEMATYCZNE

Otwieramy nowy arkusz, a poprzedni możemy zapisać i już go zamknąć. Na nowym arkuszu nauczymy się pisać formuły matematyczne. W komórce A2 wpisujemy tekst: „OBLICZENIA MATEMATYCZNE:y". Po wpisaniu tekstu naciskamy [Enter] i przechodzimy na komórkę A2 jeszcze raz. Jeżeli dobrze obserwowaliście ekran podczas wpisywania tego tekstu, na pewno zauważyliście, że w u góry pojawiał się ten sam tekst. Dzięki temu łatwiej jest poprawiać błędy i wpisywać dane do formuł, o czym będzie później. Przy pomocy gadżetu ze stylizowaną literką A wybieramy czcionkę o wysokości 20. Możemy też zmienić atrybuty czcionki. Gadżet z literką N oznacza normalny krój czcionki, następny gadżet (z literką F) oznacza pogrubienie czcionki, dalej mamy pochylony krój (z literką K) i na końcu mamy podkreślenie (gadżet z literką U). Kroje czcionek możemy zmieniać według naszego gustu. Ale wróćmy do tworzonego przez nas arkuszu. W komórce A4 wpisujemy tekst: „Dana:". Do komórki A6 wpisujemy tekst: „Potęga drugiego stopnia:", w komórce A7: „Potęga trzeciego stopnia:", w komórce A8: „Pierwiastek drugiego stopnia:", w komórce A9: „Liczba odwrotna:" i w komórce A10: „Liczba przeciwna:". Komórkom od A3 do A10 zmieniamy wysokość czcionki na 13 i zmieniamy jej krój na pochyły. Szerokość kolumny A zmieniamy na taką, aby napisy mieściły się w jednej komórce. Teraz nauczymy się zmieniać sposób wyświetlania napisów w komórkach. Za gadżetami służącymi do zmiany kroju czcionki znajdują się gadżety służące do zmiany sposobu formatowania tekstu. Pierwszy gadżet to dosunięcie do lewej strony, następny to centrowanie i trzeci z tych gadżetów to dosunięcie do prawej strony. My użyjemy centrowania w komórkach od A3 do A10.

Teraz przechodzimy do kolumny B. W komórce B4 wpisujemy dowolną liczbę. W komórkach od B6 do B10 wprowadzamy odpowiednie formuły. Co to są formuły? Są to funkcje, które wykonują działania na odpowiednich komórkach. Formuły zaczynają się zawsze od znaku równości, by TurboCalc wiedział czy ma zmieniać zawartość komórki w zależności od wprowadzonej liczby, czy też ma traktować zawartość komórki jako tekst. TurboCalc zawiera mnóstwo formuł, z których możemy korzystać po naciśnięciu gadżetu z napisem: „f ()" (jest to czwarty gadżet od prawej strony). Wszystkie formuły opisane są w instrukcji do programu. Po naciśnięciu tego gadżetu widzimy mnóstwo funkcji, które możemy oglądać według różnych kategorii (wszystkie, matematyczne, tekstowe, logiczne i inne). No to przechodzimy do komórki B6 i wpisujemy tam formułę: „=B4*B4" dzięki czemu uzyskamy potęgowanie. W komórce B7 wpisujemy formułę podobną do powyższej: „=B4*B4*B4" i już mamy potęgę trzeciego stopnia. Pierwiastek drugiego stopnia w komórce B8 uzyskamy naciskając gadżet z formułami. Po otwarciu okienka zmieniamy kategorię na „MATH", wybieramy „SQRT (VALUE)" i naciskamy na OK. W komórce pojawiła się przed chwilą wybrana przez nas formuła, ale już bez napisu Value. Możemy tam wpisać jakąś liczbę, ale w naszym przy-





padku po w nawias „=SQRT()" wpiszemy „B4". Dzięki temu będziemy uzyskiwać pierwiastek z liczby, która znajduje się w komórce B4. Podobnie było przy uzyskiwaniu potęg drugiego i trzeciego stopnia. W komórce B9 wpisujemy: „=1/B4", a w komórce B10: „=-B4". I w ten oto sposób stworzyliśmy nasz pierwszy arkusz. Na koniec jeszcze dodamy liczbę losową z przedziału 1 do liczby wpisanej przez użytkownika. W komórce A11 wpisujemy: „Liczba losowa:", a w komórce B11: „=INTEGER(RND()*B4+1)". Formuła RND() zwraca liczbę losową z przedziału 0;1, natomiast tak zbudowana formuła zwraca nam wartość z zakresu jaki chcemy. Komórkę A11 formatujemy tak jak komórki A3-A10. Możemy zapisać nasz arkusz. Proponuję teraz wpisać dowolną liczbę do B4 i podziwianie wartości w komórkach B6-B11. W przypadku gdy wprowadzimy w B4 0, nie uzyskamy liczby odwrotnej, ponieważ nie można dzielić przez zero, a gdy wprowadzimy liczbę ujemną do B4, nie uzyskamy pierwiastka drugiego stopnia, ponieważ z liczb ujemnych nie można go uzyskać (no chyba, że mamy Pentium :-).

FUNKCJA LINIOWA

Teraz wykonamy na nowym arkuszu funkcję liniową. W komórce B2 wprowadzamy tekst: „FUNKCJA LINIOWA:". Zmieniamy czcionkę i jej atrybuty na takie, jakie nam pasują. W komórce B3 wprowadzamy wzór funkcji liniowej: „y=ax+b". W komórce A5 wpisujemy tekst: „Dane:", do komórki A6: „Współczynnik kierunkowy:", do komórki A7: „Wyraz wolny:", do komórki A9: „Szukane:", do komórki A10: „Miejsce zerowe:", do komorki A11: „Miejsce przecięcia z osią Y:" i do komorki A12: „Monotoniczność:". Ustawiamy czcionkę, zmieniamy jej wysokość i atrybuty oraz formatowanie komórek. Rozszerzamy kolumnę A tak, aby tekst mieścił się w jednej komórce. Kolumnie B nadajemy szerokość 10 i wprowadzamy odpowiednie formuły. Do komórek B6 i B7 wpisujemy własne liczby. W komórce B10 wpisujemy formułę: „=-B7/B6", do komorki B11 wpisujemy: „=B7". W komórce B12 skorzystamy z formuły: „=IF(B6=0 ;"stała";IF(B6 >0;"rosnąca" ;"maleją- ca"))". Formuła ta sprawdza zawartość komórki B6. Jeżeli jest ona równa zero, to mamy do czynienia z funkcją stałą, jeżeli jest ona różna od zera, to program sprawdza czy B6 jest większe czy mniejsze od zera i wpisywany jest odpowiedni tekst do komórki. Arkusz zapisujemy.

Teraz nauczymy się na arkuszu z funkcją liniową zmieniać kolory napisów i podkładów. Kolor napisów zmieniamy przy pomocy gadżetów z kolorami, które znajdują się za gadżetami służącymi do zmiany formatowania komórek. Kolory możemy także zmieniać za pomocą menu FORMAT/COLORS.... Otworzy nam się okienko, w którym możemy zmienić kolor napisów (Textcolor) i kolor podkładów (Background). To tyle na temat kolorów. Przejdźmy do ramek. Dzięki nim możemy tworzyć ciekawe tabele lub po prostu wyróżniać ważniejsze fragmenty naszego arkuszu. Ramki tworzymy przy pomocy menu FORMAT/FRAME.... Wybieramy tam grubość ramki (brak, cienka, średnia, gruba) oraz które strony naszej komórki mają zawierać ramki.

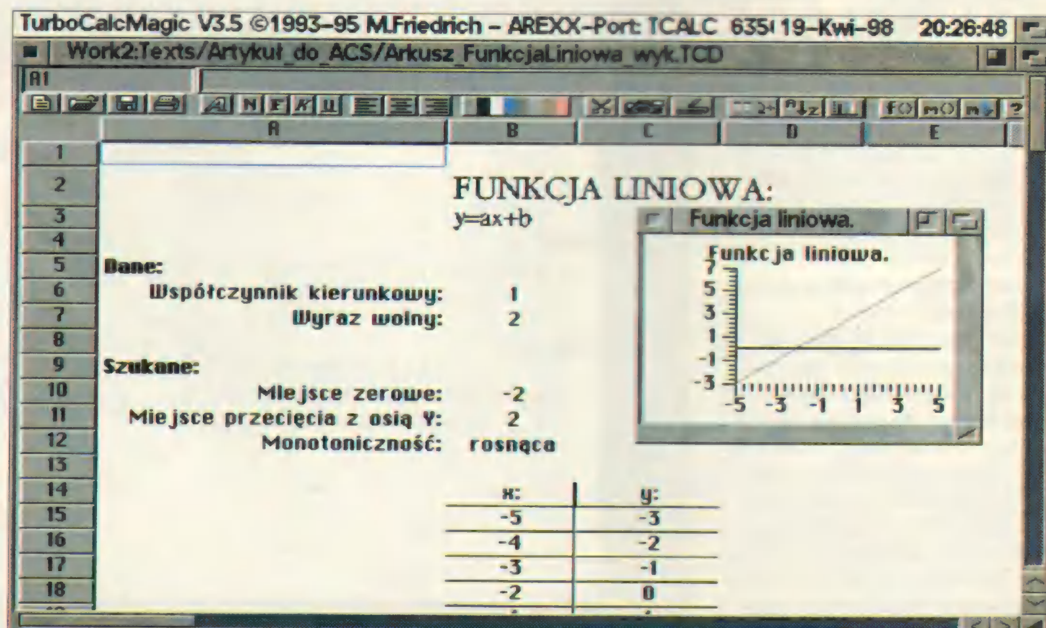
WYKRESY

Na koniec nauczymy się tworzyć wykresy. Wykorzystamy do tego arkusz z funkcją liniową. Wpisujemy do komórki B14: „x:", a do komórki C14: „y:". Następnie w kolumnie, gdzie mamy x, wpisujemy wartości od -5 do 5, tworzymy ramki dla naszej tabelki oraz wybieramy sposób formatowania na taki, jaki nam pasuje. Teraz do komórki C15 wpisujemy formułę: „=B6*B15+B7". Do komórek C16-C25 wpisujemy podobne formuły zmieniając w przypadku komórki C16 na B16 itd. Możemy także skopiować zawartość komórki C15 do komórek C16-C25, ale czeka nas też praca, bo musimy powstawiać B6 i B7 zamiast pojawiających się w tych miejscach adresów komórek. Sprawdzamy wygląd naszej tabelki. Jeżeli jest wszystko dobrze, to teraz wykonamy wykres. Zaznaczamy zakres komórek od B15 do C25. Z menu wybieramy DATA/CREATE CHART.... Jako nazwę wpisujemy „Funkcja liniowa", zaznaczamy ROWS, wybieramy wykres X/Y i klikamy na OK. Pojawia się nam okienko z wykresem. Klikamy na nie i z menu wybieramy OPTIONS/AXIS-LABELING.... W okienku, które się pojawi, zaznaczamy SHOW VALUES i klikamy na OK. Teraz z menu wybieramy OPTIONS/Y-AXIS... i w okienku zaznaczamy również SHOW VALUES. Oprócz tego w menu możemy zapisać wykres jako obrazek IFF (CHART/SAVE AS IFF...). Rozmiary zapisywanego obrazka możemy zmienić w menu SETTINGS/GLOBAL.... Możemy dodać tytuły do wykresu (OPTIONS/TITLE...), zmienić jego kolory (OPTIONS/PATTERN...) oraz dodać legendę (OPTIONS/LEGEND...). Co do wykresu, to przy zmianie wartości w arkuszu w komórkach B6 i B7 będą się nam zmieniały wartości w tabelce oraz nasz wykres.

Mam nadzieję, że tym artykułem przybliżyłem Wam obsługę TurboCalca.

Polecam dalsze eksperymenty. Możecie na przykład stworzyć arkusz dla funkcji kwadratowej. Takie arkusze przydadzą się Wam przy nauce matematyki, a może kiedyś będziecie musieli zrobić jakąś tabelkę do swojej pracy magisterskiej - już wiecie jak.

Krzysztof Wolski
(Footschack/SubBlaBla)



Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

KONKURS

Mamy trochę stuffu do rozdania. Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na kartkę pocztową i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Napisz też, którą z poniższych nagród chcesz otrzymać. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu za dwa numery.

Dzisiejsze pytanie brzmi:
Jaka gra jest pierwowzorem dla Double Agent?

A oto nagrody:
- GATE 2 FREEDOM, ufundowana przez firmę Mirage
- MAGICZNA KSIĘGA, ufundowana przez firmę Mirage
- FLIGHT OF THE INTRUDER, wygrzebana z redakcyjnej szafy

Rozwiązanie konkursu sprzed dwóch numerów
Firma ClickBOOM pochodzi z Kanady.

Nagrody wylosowali:
- PINBALL BRAIN DAMAGE – Marek Dmowiak (Słupsk)
- SWORD – Krzysztof Nowakowski (Łódź)
- RYCERZE MROKU – Andrzej Stopa (Łany)

Gratulujemy!
Nagrody prześlemy pocztą.

ZAMIENIĘ

- Komputer Amiga 500, 1 MB CHIP/FAST, mysz, zasilacz, modulator TV, kable połączeniowe, czasopisma komputerowe, joystick, 150 dyskietek, literatura, pokrywa na klawiaturę, teletext do odbioru telegazety firmy Elsat min. (2 MB RAM). Zamienię na Amigę 1200 gołą (komputer, zasilacz, mysz) lub Sony Plastation. Stan b. dobry. Sebastian Antończyk, ul. Pszczyńska 182, 44- -335 Jastrzębie Zdrój, woj. katowickie

- Nintendo 64, 2 joypady, oryginalne gry (Golden Eye 007 i Fifa '98) na Amigę 1200 w wieży (Infinitiv lub EBox). Możliwość negocjacji w przypadku dodatkowego wyposażenia. Tomasz Przywoński, ul. Keniga 5/4, 02-495 Warszawa, tel. 0-501-122-811

- Zamienię PC Pentium 75, HDD 850 MB, CD-ROM x6, 16 MB RAM, FDD 3.5", S3 Trio 64V PCI 1 MB, monitor kolor Gold Star, Windows 95, mysz, klawiatura, 12 płyt kompaktowych na Amigę 1200, Infitiv Tower, HDD 220 MB, CD-ROM x4, Turbo 040/25, 8 MB RAM, monitor kolor, mysz lub sprzedam za 2000 zł., cena do negocjacji. Daniel Szymański, ul. Szkolna 4, 96-500 Sochaczew

- Zamienię oryginalne gry na Amigę 600: Shaq-Fu, Za Żelazną Bramą, Harpon, Tajemnica Bursztynowej Komnaty. Zamienię na oryginalne przygodowe gry (np. Skaut-Kwatermaster, Pechowy Prezent, Politergiest, Curse of Enchatia). Pisz! Grzegorz Wolanin, ul. Płonica 62/3, 57-250 Złoty Stok, woj. wałbrzyskie

- Zamienię około 250 komiksów (Punisher, X-Man, Batman, Spiderman, Superman i wiele innych) na Amigę 500, 500+, 600 lub inne propozycje. Dariusz Szmuc, ul. Puszkina 5, 37-700 Przemyśl, tel. (0-16) 678-26-43, e-mail: zawitex@pr.onet.pl

KUPIĘ

- Kupię lub wymienię z ewentualną dopłatą za Commodore C-64 z okablowaniem, magnetofonem, myszką, 2 joysticki, 4 blackboxy i około 300 oryginalnych gier na monitor kolorowy do Amigi 1200 Commodore 1084S lub podobny. Tobiasz Szadkowski, Kopydłów 9, 98-350 Biała k/Wielunia, tel. (0-43) 841-92-33

- Amigę 1200, Turbo z 040, 16 MB FAST, HDD, CD-ROM, zasilacz 200 W, dodatki. Cena do 1600 zł., odbiór na mój koszt. Piotr Filipowski, ul. Szopkarzy 2/45, 31-228 Kraków, tel. (0-12) 415-13-06

- 030/50 MHz lub 040/25 Mhz do 300 zł., może być bez RAMu. Sprzedam rozszerzenie 4 MB Elboxu z zegarem do Amigi 1200 za 100 zł. Marcin Kielesiński, ul. Okrzei 7/8, 41-300 Dąbrowa Górnicza, tel. (0-32) 261-80-91

- Mega RAM, HD, 2 MB do Amigi 500, dysk twardy do 300 MB, A 570 CD-ROM. Ireneusz Piguła, Brzeżnica 452, 39-206 Pustków 3, tel. (0-14) 677-35-10

- Kartę turbo do Amigi 1200 – Apollo 1240/33 MHz lub 40 MHz. Mariusz Czopek, ul. Panasa 1a/13, 10-693 Olsztyn, tel. (0-89) 541-70-00

- CD-ROM x4 lub x6 z kablami w cenie 60-90 zł. Paweł Szmit, ul. Listopadowa 17/25, 46-320 Praszka, tel. (0-34) 591-708

- Twardy dysk do Amigi (do 500 MB). Dariusz Kalwasiński, ul. Szkolna 5A/1, 88-210 Dobre, tel. Dobre Kujawskie 758 (po g. 15)

- VBS do Amigi wraz z oryginalnym oprogramowaniem. Tomasz Nikiel, ul. Promienista 17, 43-360 Bystra, tel. (0-33) 17-17-72

- Klawiaturę do Amigi 1200 układ Qwerty, za rozsądną cenę. Jakub Bogaczewicz, ul. Armii Krajowej 12/7, 38-500 Sanok

- Skupuję wszystko do Amigi. Dariusz Kalwasiński, ul. Szkolna 5A/1, 88-210 Dobre, tel. Dobre Kujawskie 758 (po g. 15)

SPRZEDAM

- Amigę 1200 OS 3.0 HDD 270 MB Quantum Turbo Blizzard IV 1230/50 8 MB RAM monitor mono, interface midi, sampler, literatura, dyskietki, pudełko na dyskietki, joystick. Cena 2000 zł. Inowrocław, tel. (0-536) 51-22-39, prosić Mirka (tylko weekendy)

- Amigę 1200 Infinitiv Tower 4 MB Elbox, CD, HDD 120 MB Monitor Amiga M1438S, konsola multimedialna Toms, obudowa Amigi 1200, zasilacz do Amigi 1200, supermemo CD, Aminet set 2, ponad 10 płyt kompaktowych. Cena ok. 1500 zł. Warszawa, tel. (0-22) 835-20-68

- Amigę 1200 z rozszerzeniem pamięci E 1204, 4 MB FAST RAM, czarna mysz z logo Amiga, 100 dyskietek. Idealny stan – cena 800 zł. Kwota może być rozłożona na 6 rat (pierwsza wpłata 200 zł.). Dawid Woźniak, ul. Łokietka 11/22, 98-200 Sieradz, tel. (0-43) 827-28-04

- Amigę 1200, 2 MB, 8 MB RAM, karta turbo Apollo 1240/33 MGZ, HDD 540 MB, CD-ROM 6x, mysz, podkładka, joystick, dekoder teletekstu Elsat, płyty kompaktowe, dyskietki, literatura w całości, Kickstart 3.1. Cena 2000 zł. Lech Marusiak, ul. Meissnera 6/13, 25-645 Kielce, tel. (0-41) 34-567-69 (po godz. 18)

- Amigę 1200, 160 dyskietek, 2 pudełka na dyskietki, joystick, 2 myszki, 2 podkładki, instrukcje do gier, pisma komputerowe, kable. Cena 1000 zł. Łukasz Komendowski, ul. Baczyńskiego 24/20, 05-092 Łomianki, tel. (0-22) 751-36-78

- Amigę 1200 Kickstart 3.0 – cena 900 zł.; Hd Seagate 1.3 GB z kablami – 500 zł.; Elsat 1208 z 4 MB – 180 zł.; MC 1084S – 450 zł. Mariusz Kochmański, ul. Łączna 27d/43, 64-920 Piła, tel. (0-67) 213-93-20 (weekendy)

- Amigę 4000/040, 18 MB RAM, HD 2.1 GB Caviar, 12 płyt kompaktowych Toshiba, gwarancja. Cena 4300 zł. Robert Górczyński, ul. Gryzla 5, 95-200 Pabianice, tel. (0-42) 26-06-91

- CDTV 3 MB RAM, Kickstart 1.3/3.0, klawiatura, mysz, interface, joystick, oryginalne oprogramowanie, literatura, CD-ROM 3x, dyskietki – cena 650 zł. (do uzgodnienia); Monitor Commodore 1085S kolor, stereo – 550 zł. (do uzgodnienia); oryginalne gry Skaut, Mr Tomato, Legion, Kupiec – 20 zł./szt. Piotr Sukiennik, ul. Boh. Katynia 50/56, 42-200 Częstochowa, tel. (0-34) 635-663 (po g. 16)

- CD-32, CD-32 ProModule, 10 MB RAM, FDD, HD 105 MB, 15 płyt kompaktowych, 30 dyskietek z pudełkiem, joypad, mysz, klawiatura, czasopisma, monitor Commodore 1085S z filtrem. Cena 1400 zł. Ul. Słowackiego 3/3, 42-440 Ogrodzieniec

- CD-32 ProModule – cena 290 zł.; Kickstart 3.0 (ROM) do A500 – 39 zł. Adam Wyrwa, ul. Przebendowskiego 11B/12, 84-100 Puck, woj. gdańskie, tel. (0-58) 673-32-12 (w g. 17-20)

- CD-32 ProModule, 8 MB FAST, 68882/33 MHz, FDD, 270 HDD, klawiatura PC, mysz, dodatkowy zasilacz. Cena 1300 zł. Robert Radojewski, ul. Kobylińska 13, 63-700 Krotoszyn, tel. (0-62) 725-42-41 (w g. 7-15), dom (0-62) 725-33-22

- Kartę turbo Elbox do A1200 030/40 MHz, 8 MB FAST bez koprocesora. Rok używana, w dobrym stanie. Cena 330 zł., opłacam koszty przesyłki. Łukasz Niedzielko, ul. Gdańska 16, 19-400 Olecko, tel. (0-116) 22-58

- Rozszerzenie pamięci M-TEC 4 MB FAST, koprocesor 881 14 MHz, zegar czasu rzeczywistego. Cena 180 zł. Paweł Ząbek, Oś. Świerczewskiego 11/13, 28-100 Busko-Zdrój

- Rozszerzenie pamięci do Amigi 1200 Elsat 1208 z 8 MB RAM, zegar i podstawka pod FPU PGA – cena 160 zł. (do negocjacji); SIMM 4 MB – 25 zł. Dominik Krasnopiórkin, ul. Kraszewskiego 4a, 58-300 Wałbrzych, tel. (0-74) 257-61 (po g. 16)

- Karta Blizzard IV (na gwarancji do '99) 030/50 MHz MMU – cena 399 zł., 8 MB FAST RAM'u – 40 zł., twardy dysk Quantum 210 MB – 139 zł., CD-ROM x 8 Sony – 199 zł. Dominik Nawrat, ul. Komuny Paryskiej 20, 44-370 Pszów, woj. katowickie, tel. (0-36) 455-88-77 (pt.-niedz.) lub (0-71) 345-26-87 (pon.-czw. Wrocław)

- Kartę turbo do A1200 – Elbox 1230/40 MHz,z 8 MB RAM (EDO) i koprocesorem (68882/40 MHz). Cena 350 zł. Tomasz Kulbiej, Ul. Maciejewicza 1/27, 71-004 Szczecin

- SIMM 8 MB – cena 80 zł.; archiwalne numery Gamblera, roczniki '93, '94, '95 – 1,50 zł./szt.; firmowe dyskietki 5.25" (40 sztuk), pudełko Datalux – 15 zł.; oryginalne gry: Ubek, Cyberforce, Pechowy Prezent, Atlantyda – 5 zł., Poltergeist, Kajko i Kokosz – 20 zł., Teenagent AGA – 35 zł., pozostałe gry w cenie 10 zł./szt.; Blizzard IV 030/50 MHz – 400 zł.; płyty kompaktowe: Meeting Pearls 3 i 4 – 20 zł./szt., Aminet Set 3 – 75 zł., Super Autos 94/95 - 10 zł. Andrzej Hrycyk, ul. Rzeczna 3, 84-300 Lębork-Mosty, tel. (0-59) 612-990

KONKURS ACS 6/98



NA CD: MOTORHEAD, NEWMAN HAAS RACING, Z, CRIME KILLER, NIGHTMARE CREATURES, GRAN TURISMO, KULA WORLD.



INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 7/98

Oficjalny Polski

PlayStation Magazyn 7

16 STRON WIĘCEJ! BEZ ZMIANY CENY!!!

DEAD OR ALIVE
CZEKAJĄC NA TEKKENA 3...

TOTAL NBA'98
ZA PÓŁ CENY!

PARASITE EVE
KONKURENCJA DLA FFVII?

WILD ARMS
KOLEJNY ROLPLAJ Z JAPONII.

A PONADTO:
- GHOST IN THE SHELL
- NINJA
- V-2000
- ACTUA TENNIS
- SPYRO
- PET IN TV
- TOMBI
- SENTINEL RETURNS
- DIABLO
- PREMIER MANAGER '98
- FORSAKEN

POLSKA EDYCJA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEGO SIĘ NA ŚWIECIE MAGAZYNU O PLAYSTATION

DOKUPIŁEŚ PLAYSTATION DO AMIGI?

DOKUP PSM DO ACS!

Najnowszy numer 7/98

już w kioskach!

Prenumerata i archiwalia taniej!

PRENUMERATA

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów ACS z coverCD lub bez. Cena pisma w prenumeracie jest NIŻSZA niż cena detaliczna i zamawiający nie ponosi dodatkowych kosztów przesyłki. W prenumeracie każdy numer ACS z coverCD kosztuje 16 zł, a bez CD 3,50 zł. Tę kwotę należy pomnożyć przez 3 lub 6 (bo prenumeratę przyjmujemy na 3 lub 6 miesięcy) i uzyskaną sumę wpłacić zwykłym PRZEKAZEM POCZTOWYM na adres redakcji:

Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Na odwrocie odcinka dla nas, w miejscu na korespondencję, należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma i jakiej edycji dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO EDYCJA CD POCZĄWSZY OD NUMERU x/98.

ARCHIWALNE NUMERY ACS BEZ COVERCD

Są jeszcze do kupienia poprzednie numery ACS. Można je zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: To rozwiązanie jest bardziej opłacalne dla zamawiającego. Oferujemy dwa komplety: ACS 1-7/96 oraz ACS 1-7/97. W obu przypadkach cena kompletu wynosi tylko 7 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Czas promocji ograniczony!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami ACS: 1-7/96, 1-7/97 i wszystkimi z bieżącego roku. Każdy archiwalny numer ACS kosztuje 2 zł + koszty przesyłki (1,20 zł za 1 egz.; 1,50 zł za 2-3 egz.; 2 zł za 4 lub więcej). Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS, na które obowiązuje cena detaliczna – 3,80 zł + koszty przesyłki (jak wyżej).

Aby zamówić dane numery lub komplety, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS 1-7/97.

ARCHIWALNE NUMERY ACS Z COVERCD

Także ACS z coverCD można zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: Po specjalnych, niższych cenach oferujemy komplet ACS z CD 5-7/97. Kosztuje on jedynie 20 zł + 2 zł na koszty przesyłki!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami z CD ACS 3/97 i 5-7/97 oraz wszystkimi z '98 roku. NAKŁAD POPRZEDNICH EDYCJI CD ZOSTAŁ WYCZERPANY. Pośpiesz się, jeśli chcesz kupić te, które zostały! Każdy archiwalny numer ACS z CD kosztuje 10 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS z CD, na które obowiązuje cena 16 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

Aby zamówić dane numery lub komplet, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS z CD: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS z CD 5-7/97.

UWAGA: Każde zamówienie na krążek jest realizowane wyłącznie z pismem, gdyż kompakty nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ZAMÓWIENIA NA PRENUMERATĘ I ARCHIWALIA REALIZOWANE SĄ WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZU POCZTOWEGO. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH. NIE WYSYŁAMY PISM ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.

Świadczenia dodatkowe: JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
Opłata zł ......
13-113 DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
ozn. kodowe KOZIA WÓLKA poczta
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 17,20
słownie złotych siedemnaście złotych, dwadzieścia groszy
AMIGA COMPUTER STUDIO
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
MARSA 6, WARSZAWA
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe poczta
Nr nadania ...... Stempel okręgowy Dzień nadania podpis przyjm. ...... podpis kontr. ......
Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, dłutem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla

Odcinek dla adresata
JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ulica, nr domu, nr mieszkania
13-113 KOZIA WÓLKA
ozn. kodowe poczta
zł 17,20
ADRESAT
AMIGA COMPUTER STUDIO
imię i nazwisko (nazwa)
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA
Dzień nadania

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)
JAN KOWALSKI
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
ulica, nr domu, nr mieszkania
13-113 KOZIA WÓLKA
ozn. kodowe poczta
zł 17,20
AMIGA COMPUTER STUDIO
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)
ul. MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe poczta
Dzień nadania Opłata zł ...... Nr nadania podpis przyjm. ......

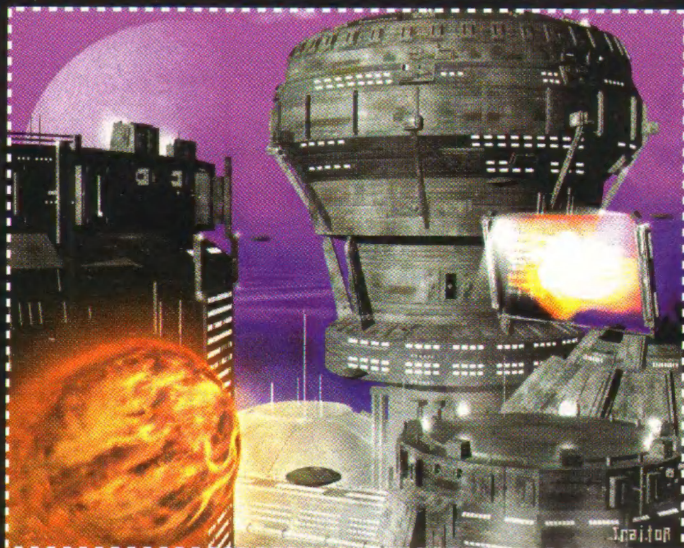
Nr karty (listy) poręczeń
Dzień nadania
Awizowano dnia ...... 19 ... r. podpis ......
Notatka doręczyciela
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ......
dnia ...... 19 ... r.
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
...... Nr ......
rodzaj dowodu
wydany przez ......
...... dn. ...... m-c ...... 19 ... r.
miejsce i data wydania
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ......
podpis wypłac.
Nr 504a

Miejsce na korespondencję
JAN KOWALSKI
13-113 KOZIA WÓLKA
UL. DŁUGA 13/13
ZAMAWIAM NUMER ARCHIWALNY ACS 6/97 Z COVER CD

Uwaga !
Reklamację dotyczącą przekazu można składać w placówce pocztowej w terminie 1roku od daty nadania przekazu po okazaniu niniejszego dowodu.
W razie zwrotu przekazu nadawca powinien podjąć sumę przekazu, gdyż Poczta nie przechowuje sum niepodjętych przez nadawcę. Odmowa podjęcia sumy przekazu przez nadawcę oznacza zrzeczenie się jej na rzecz Poczty Polskiej.
Przy wpłatach dla posiadaczy rachunków bankowych należy stosować formularz „PRZEKAZ DLA WPŁAT NA RACHUNKI W BANKACH", w którym są rubryki dla podania NUMERU RACHUNKU BANKOWEGO.

ACS Cover CD 6/98

No – nareszcie mamy to, na co tak długo wszyscy czekaliśmy. Ukazały się dwie od dawna zapowiadane produkcje. W tym samym dniu odbyły się premiery wspaniałego hitu Genetic Species (Vulcan) i Foundation (Paul Burkey/Sadeness Software). Na tegomiesięcznym krążku znajdziecie oczywiście reminiscencje tych istotnych zdarzeń. A ponadto, jak zwykle – pełna płyta znakomitego materiału.



AMIGA SCENE 203 MB

- Pełna (!) kolekcja prac konkursowych z party RushHours '98. Znajdziecie tu dema, grafiki, renderingi, moduły oraz intra i to zarówno te, które przeszły selekcję, jak i te, którym się nie powiodło (specjalne podziękowania dla Neuroupa).
- Pierwsze dema skompilowane dla procesorów PowerPC (!!!). Są to znane już, chodzące pod systemem produkcje grupy Venus Arts, zmienił się tylko kod odpowiedzialny za przeliczanie grafiki. Efekt jest naprawdę powalający.
- Zbiór ciekawych kawałków muzycznych zapisanych w plikach MP3.

GAMES 246 MB

DOOM – najnowsze porty Dooma (ZhaDoomPPC, DoomAttackBeta8, PsiDoom) oraz kolejne nowości wśród programów narzędziowych ułatwiających zabawę.
DESCENT – kod źródłowy oraz najnowsze wersje portów Descent i ADescent. W obu wersjach wprowadzono tak wiele zmian, że spokojnie „chodzą" na procesorach 040 40 MHz i 8 MB RAM. Dla posiadaczy kart CyberVision3D rewelacja – ADescent wykorzystujący procesor Virge (!!). Amigowe porty Descenta wymagają zarejestrowanej wersji Descenta oznaczonej numerem 1.5.

- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

FOUNDATION – ostatnie, najnowsze demo prezentowanej podczas targów World Of Amiga w Londynie strategii wydanej przez Sadeness Software.
GENETIC SPECIES – zgodnie z obietnicami, prosto od firmy Vulcan, najnowsza i ostatnia już wersja demonstracyjna wspaniałej gry Genetic Species. W stosunku do ostatniego dema wprowadzono wiele istotnych zmian...





MOONBASES – pierwsze demo strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym, przypominającej nieco Dune II.
QUAKEPLAYER – najnowsze rolling demo jednej z najbardziej oczekiwanych amigowych gier tego roku. Specjalnie dla Was od firmy ClickBoom. Dodatkowo zamieszczamy kilka plików demonstracyjnych gotowych do podczepienia i obejrzenia...
VIRTUAL KARTING 2 – demo gry, która już kilkakrotnie znikała z planów wydawniczych. Fabio Bizzetii zebrał się wreszcie i dokończył swoje dzieło.

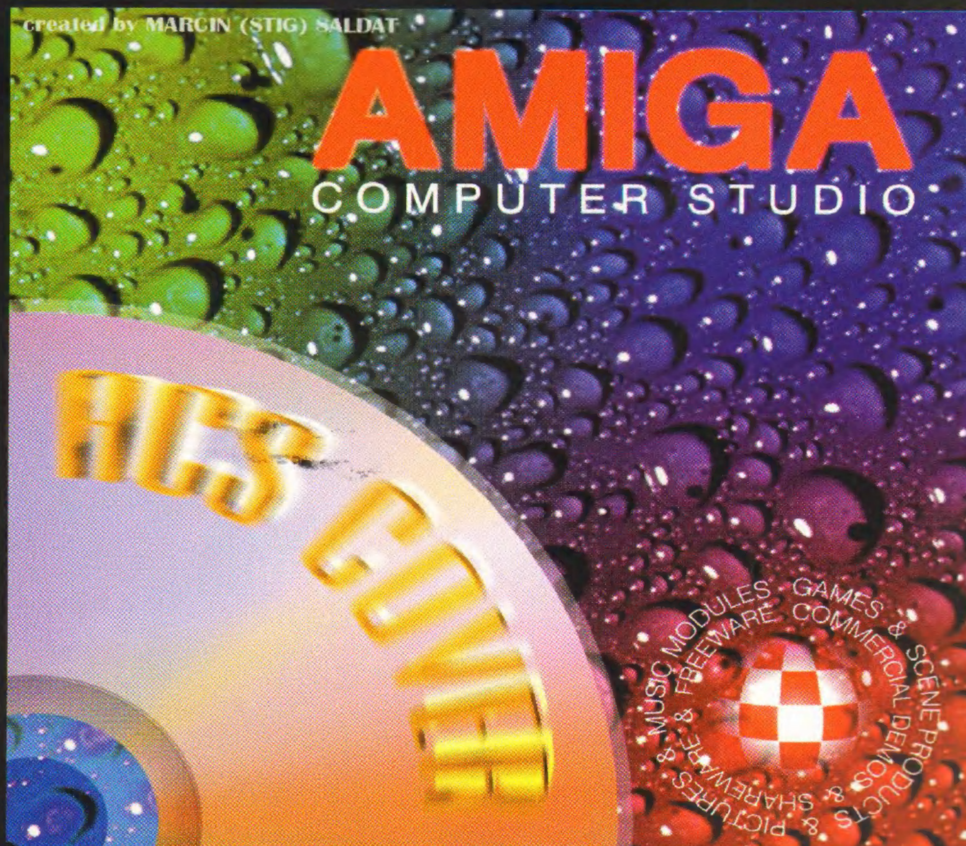
- Gry Shareware

BALL MASTER – gra wzorowana na niegdysiejszym hicie – Logical.

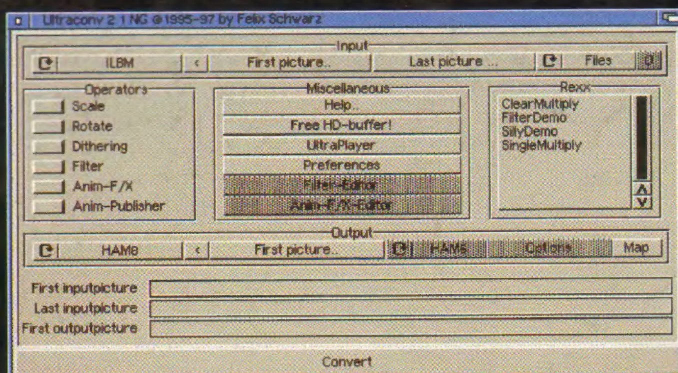


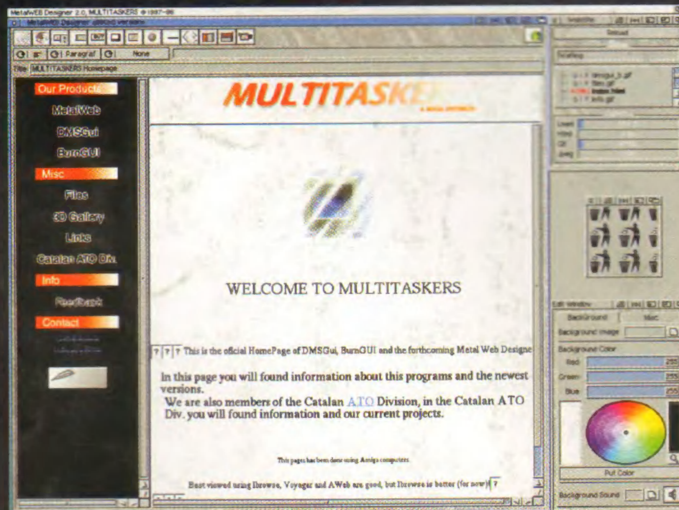
BOULDER DASH – nic dodać nic ująć. Najlepsza amigowa konwersja znanej z ośmiobitowców gry (100% zgodności z oryginałem oraz wiele dodatkowych pomysłów).
CRYSTAL PPC – prezentacja najnowszego engine'u a'la Quake (light-sourcing, grafika 16-bit) dla gier 3D. Tym razem wersja dla procesorów PowerPC, obsługująca zarówno niskie, jak i wysokie rozdzielczości.
GMS – Games Master System – świetny pakiet wspomagający tworzenie własnych gier. Integruje w sobie procedury do obsługi połączeń sieciowych, kart graficznych, bibliotek XPK i procedur C2P.
A ponadto: **AB3DII-EDITOR, BACKBONE, GRINGOS, PANIC, PLAFT, SUPERMASKEN'98**

- Screenshoty: **GENETIC SPECIES, LAMBDA, VIRTUAL KARTING 2.**
- Pakiety update'ujące komercyjną wersję gry Foundation – dodają nowe możliwości oraz likwidują odkryte błędy.



- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.





UTILITIES 78 MB

- Dema programów komercyjnych:

ART EFFECT 2.0 – wersja demonstracyjna programu malarskiego.
MaVI-1T3 – trzecia już wersja demonstracyjna rewelacyjnego pakietu obsługującego, integrującego i zarządzającego różnego rodzaju danymi graficznymi (animacje AVI, MPG, QuickTime itp.).
METALWEB 2 – druga wersja programu do tworzenia stron WWW, działającego w standardzie WYSIWYG.
ULTRACONV – wspaniały pakiet służący do konwersji różnego rodzaju formatów graficznych.
WARPUP-WARPOS 3 – najnowsza wersja zestawu dla programujących pod procesory PowerPC. Od teraz potrafi obsługiwać karty BlizzardPPC.

- Użytki shareware:

FRODO PPC – najlepszy amigowy emulator C64 skompilowany dla procesorów PowerPC. Nareszcie emulacja jest szybka (!!), łatwa i przyjemna. W tej wersji Frodo korzysta także z kart graficznych za pomocą pakietu RTGMaster.
HOME BANK – świetny i dość rozbudowany program obsługujący operacje na naszych kontach bankowych. Ma rozbudowane funkcje statystyczne.
IDE-FIX – najnowsza wersja pakietu obsługującego CD-ROM-y oraz umożliwiającego obsługę podłączonych do standardowo wyposażonej Amigi czterech urządzeń standardu IDE.
WORLD NEWS – najnowsza wersja programu do obsługiwania grup newsowych.

- A ponadto: **CASHANA, CYBERPIPVIEW, DIGITALALMANAC, ESC-UTIL, FTP MOUNT, MATHX, PCDMANAGER, PEPERONI, PPT, PRINT MANAGER, RTGMASTER, UNIVIEW, WARPAMP.**
- Zestaw 24-bitowych datatype'ów skompilowanych pod procesory PowerPC.
- Najnowsze patche dla programu STFax.
- Klienty do łamania kodu RC5-64 (czytajcie o tym w ACS 2/98).

CZYTELNICY ZONE 10 MB

- Wszystko co udało się Wam, drodzy czytelnicy nadesłać.
- Zrealizowane (w 90%) Wasze prośby dotyczące tego, co chcielibyście na płycie otrzymać.

W ACS 4,5 MB

- Obrazki ze Szkółki Art Effecta.
- Kody źródłowe do kursu Blitz Basica.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Każdy, kto prześle na adres redakcji (pocztą lub via email) wyniki swojej twórczości, może zażądać umieszczenia na coverCD jednego lub kilku (maksymalnie pięciu) programów, gier, dem lub wszelkiego rodzaju danych. Oczywiście z wyjątkiem produktów komercyjnych. Warunkiem zwrotu dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkami. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego, czego tam brakuje szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

- Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na nierozbudowanej CD32 i CDTV.
- Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz programu wymagającego 8 MB RAM na Amidze z 2 MB.
- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

JAK KUPIĆ NASZ COVERCD?

Najprostszym sposobem jest zakup edycji CD naszego pisma w pobliskim kiosku/Empiku/sklepie lub prenumerata (patrz dział PRENUMERATA I ARCHIWALIA).

Jeśli jednak kupiłeś edycję naszego pisma bez CD i zainteresował Cię nasz krążek, możesz zamówić go (bez pisma, które już masz) bezpośrednio u nas. W tym celu należy zwykłym przekazem pocztowym wysłać na adres wydawnictwa (CGS, Marsa 6, 04-202 Warszawa) 16 zł (koszty przesyłki wliczone). Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz numer zamawianej płytki (np. ZAMAWIAM ACS COVERCD NR x/98). Począwszy od ACS 2/98 numer covera pokrywa się z numerem pisma.

Można także nabyć archiwalne covery oraz pisma. Zajrzyj do rubryki PRENUMERATA I ARCHIWALIA.

ACS COVER CD 6/98

AMIGA COMPUTER STUDIO

DEMA UŻYTKÓW
MetalWEB 2
WarpUP-WarpOS 3
UltraConv
Frodo PPC
MaVI-1T3
World News

DEMA GIER
Foundation
Genetic Species
Moonbases
Virtual Karting 2
Doom
Descent
Quakeplayer

2 w 1
Świetne pismo i super cover!

Pierwsze dema na PowerPC!!!

Pliki w formacie MP3

Plus! PRODUKCJE SCENOWE 24-BITOWE DATATYPES DLA PROCESORÓW PPC CHEATY, PATCHE I INSTALERY DO GIER

